

Tekijä:

Lauri Löppönen

Työn nimi:

Kriittiseksi suunnittelun esineen synty ja tarpeellisuus
-Pohdintaa seksuaalisen fetisismin- ja taiteen ready-made-käsitteiden avulla

Laitos:

Aalto yliopisto Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Koulutusohjelma:

Teollisen ja strategisen muotoilun maisteriohjelma

Vuosi:

2012

Sivumäärä:

85

Kieli:

Suomi

Tiivistelmä:

Lopputyössäni pyrin vastaamaan seuraaviin kysymyksiin:

1. Toimiiko kriittinen suunnittelu niin kuin sen pitäisi vai onko se harhautunut alkuperäisestä päämäärästään?
2. Onko mahdollista löytää tuore näkökulma kriittiseen suunnitteluun, tarkastelemalla jo olemassa olevia, keskustelua herättäviä tuotteita seksuaalisten fetissien maailmasta?
3. Kuinka kriittinen suunnittelu voisi hyötyä taidekentältä tutusta ready-made käsitteestä?
4. Voiko edellä mainittuihin kysymyksiin vastaamalla johtaa uuden ajattelumallin tukemaan kriittisen suunnittelun teoriaa?
5. Voiko kyseistä teoriaa soveltaa yleisemmälläkin tasolla?

Lopputyössäni pohdin edellä mainittuja kysymyksiä alaansa ymmärtämään oppivan suunnittelijan näkökulmasta, toisin sanoen omastani. Pyrin määrittelemään kriittisen suunnittelun mahdollisuuksia päästä asettamiinsa päämääriin pääosin alan pioneerien, Anthony Dunnen ja Fiona Rabyn esimerkkien pohjalta. Heidän teorioidensa lisäksi lopputyöni alkusysäyksenä toimii oma kriittisen suunnittelun ja taiteen välimaastoa tutkiva projektini: D.I.Y. Partner.

Tutustun seksuaalisten fetissien maailmaan ja etsin sieltä mielipiteitä jakavia esineitä, joita tarkastelen kriittisen suunnittelun näkökulmasta. Tuon kriittisen suunnittelun piiriin myös taidekentältä tutun ready-made käsitteen, jonka avulla selvitan kantaa ottavan taiteen, kriittisen suunnittelun ja olemassa olevien esineiden kolmiyhteyttä. Löydöksieni avulla pohdin, voiko näistä aineista koottua suunnitteluideologiaa soveltaa uskottavasti yleisemmälläkin tasolla.

Lopuksi pyrin hahmottamaan, voisiko oman tulevaisuuden suunnittelun alalla pohjata edellä mainittuun suunnitteluideologiaan.

Avainsanat:

Kriittinen suunnittelu, Seksuaaliset fetissit, Ready-made

Kriittiseksi
suunnitellun
esineen synty
ja tarpeellisuus
— Pohdintaa
seksuaalisen
fetisismin—
ja taiteen
ready—made
—käsitteiden
avulla

0:0 Sisältö

1:0 Lopputyön tarkoitus

2:0 Metodit tiedon hankintaan

2:1 Internet-lähteet ja anonymiteetti

2:2 Asiantuntija haastattelu

2:3 Kenttätutkimus

3:0 Alkusanat

4:0 Mistä kriittisessä suunnittelussa olikaan kyse?

4:1 Dunne & Raby: Design Noir

5:0 Kriittinen suunnittelu taidekentällä

6:0 D.I.Y. Partner-koe Etelä-Koreassa

6:1 D.I.Y. Partner

6:2 Vastaaminen koulutusohjelmalle

6:3 Näyttelyn pystytys

6:4 Kritiikki

6:5 Omaa pohdintaa kritiikin jälkeen

7:0 Tee-se-itse- ja luonnosmaisuuks kriittisen suunnittelun perustana

8:0 Esineiden vaihtoehtoiset käyttötavat

9:0 Ihminen, seksi ja kekseliäisyys

9:1 Seksuaalisen fetisismien lyhyt määritelmä

9:2 BDSM:n lyhyt määritelmä

9:3 BDSM ja esineiden alistaminen

9:4 BDSM ja esineiden seksuaalistuminen (Pervertibles)

9:5 BDSM ja kaupallisuus

9:6 BDSM ja muoti

9:7 BDSM ja vankilahuonekalut

9:8 BDSM ja palvelut

9:9 BDSM ja eroottiset kidutusvälineet

9:10 Sekatavarakaupan seksilelut

9:11 SMFR:n Kuukautinen tapaaminen

10:0 Seksuaalinen fetisismi ja esineen haluttavuus

10:1 Eläin- ja fantasia-seksilelut, sekä niiden käyttäjät

10:2 Suunnittelija, käyttäjä ja seksinukke

10:3 Seksilelujen tulevaisuus

11:0 Ready-made taiteessa

12:0 Ready-made suunnittelussa

13:0 Kriittisen suunnittelun objektit vastaan todelliset esineet

13:1 Tuotteen siirto eri ympäristöön

13:2 Normaali massa-kulutustavara kriittiseen valoon nostettuna

13:3 Mielipiteitä jakava tuote, joka ei ole designereiden aikaansaannosta

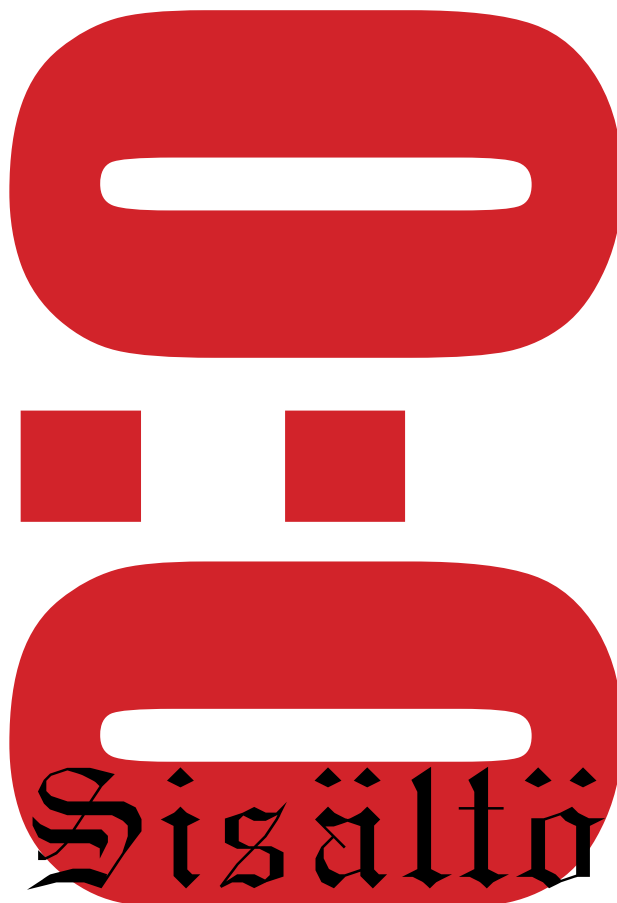
13:4 Mielipiteitä jakava tuote, joka on designereiden aikaansaannosta

13:5 Lopuksi vielä länsimainen kattaus, olkaa hyvät.

14:0 Johtopäätökset kriittisen suunnittelun tulevaisuuden suhteen

15:0 Loppusanat

16:0 Lähteet



Lopputyön 10 tarkoitus



Lopputyössäni pyrin vastaamaan seuraaviin kysymyksiin:

- 1.Toimiiko kriittinen suunnittelu niin kuin sen pitäisi vai onko se harhautunut alkuperäisestä päämäärästään?
- 2.Onko mahdollista löytää tuore näkökulma kriittiseen suunnitteluun, tarkastelemalla jo olemassa olevia, keskustelua herättäviä tuotteita seksuaalisten fetissien maailmasta?
- 3.Kuinka kriittinen suunnittelu voisi hyötyä taidekentältä tutusta ready-made käsitteestä?
- 4.Voiko edellä mainittuihin kysymyksiin vastaamalla johtaa uuden ajattelumallin tukemaan kriittisen suunnittelun teoriaa?
- 5.Voiko kyseistä teoriaa soveltaa yleisemmälläkin tasolla?

Lopputyössäni pohdin edellä mainittuja kysymyksiä alaansa ymmärtämään oppivan suunnittelijan näkökulmasta, toisin sanoen omastani. Pyrin määrittelemään kriittisen suunnittelun mahdollisuuksia päästä asettamiinsa päämääriin pääosin alan pioneerien, Anthony Dunnen ja Fiona Rabyn esimerkkien pohjalta. Heidän teorioidensa lisäksi lopputyöni alkusysäyksenä toimii oma kriittisen suunnittelun ja taiteen välimaastoa tutkiva projektini: D.I.Y. Partner.

Tutustun seksuaalisten fetissien maailmaan ja etsin sieltä mielenkiintoisia jakavia esineitä, joita tarkastelen kriittisen suunnittelun näkökulmasta. Tuon kriittisen suunnittelun piiriin myös taidekentältä tutun ready-made käsitteen, jonka avulla selvitan kantaa ottavan taiteen, kriittisen suunnittelun ja olemassa olevien esineiden kolmiyhteyttä. Löydöksieni avulla pohdin, voiko näistä aineista koottua suunnitteluideologiaa soveltaa uskottavasti yleisemmälläkin tasolla.

Lopuksi pyrin hahmottamaan, voisiko oman tulevaisuuden suunnittelun alalla pohjata edellä mainittuun suunnitteluideologiaan.

Metodit tiedon hankintaan

2.0

Internet- lähteet ja anonymiteetti

Lopputyöni esimerkit ihmisen tavasta keksiä seksin nimeen edustavat yksilöiden pimeimpiä, salatuimpia ja yksityisimpiä fantasioita. Ne peilaavat ihmisen primitiivisiä haluja moraalista vapautettuna. Mitä ihmismieli salliikaan tapahtua, kun ei ole todistajia tai ollessaan ryhmässä, jonka kaikki jäsenet jakavat saman salaisuuden. Mitä ihmismieli kehtaakaan tehdä, kun se voi toimia täysin nimettömänä, eikä jättää minkäänlaisia jälkiä tekemisistään.

Internetissä tämä on mahdollista. Anonymiteettiin perustuvat sivustot kasvattavat suosiotaan ja ovat osaltaan sananvapauden äärimmäisiä huipentumia. Sivuilla on mahdollista jutella, jakaa tietoa, ostaa, myydä ja toimia täysin jälkiä jättämättä tai paljastamatta henkilöllisyyttään. Toiminta perustuu sivustoilla käytyjen keskustelujen ja vaihdettujen tietojen ennaltasuunniteltuun häviämiseen sivustojen päivittäessä itseään. Osaltaan käyttäjät myös salaavat erityisillä ohjelmilla

oman tietokoneensa Ip-osoitteen, joka mahdollistaisi käyttäjän jäljittämisen. Tämä tekee tiedon alkuperän ja paikkansapitävyyden varmistamisen hankalaksi. Tietäessään kuitenkin mitä tekee, on mahdollista löytää luotettaviakin lähteitä.

Tiedon hankinta näiltä anonymiteettiin perustuvilta sivustoilta on aikaa vievää juuri tämän luottamuksen puutteen takia. On varmistettava, että ilmiöstä löytyy tietoa useammasta lähteestä. Kuvien kanssa on toimittava samoin ja yksittäistä kuvaa ilmiöstä ei voi ottaa varauksetta todesta. On löydettävä useampia lähteitä ja risteäviä yhteyksiä. Osa käyttämistäni esimerkkien kuvalähteistä on juuri vastaavilta sivustoilta ja näin ollen niiden jäljittäminen on mahdotonta. Ilmoitan tämän kuvan yhteydessä. Kuvat, jotka olen valinnut, ovat kuitenkin ihmisten ottamia ja tekemiä sekä informatiivisia omalla tavallaan.

Asiantuntija haastattelu



seksologin ja gynekologin ammatissa työskentelevän asiantuntijan haastattelun tarkoituksena on saada käytännönläheisempi näkökulma seksuaalisten fetissien maailmaan Suomessa. Toteutin haastattelun kasvotusten puhumalla ja nauhoittamalla keskustelun. Haastateltu toimii vakituisessa virassa ja on toiminut ammatissaan yli kaksikymmentä vuotta. Kokemus seksologin työstä avasi fetissien psykologista maailmaa ja gynekologin ammatissa saatu kokemus toi esiin käytännönläheisemmän puolen. Mielenkiintoisimpana ilmiönä nousivat esiin ihmisten epäonnistuneet kokeilut fetissien parissa esimerkkeineen.

Haastattelun päätimme toteuttaa nimettömänä, jotta voisimme keskustella mahdollisimman vapaasti haastateltavan kokemuksista alaltaan. En käyttänyt haastatellessani minkäänlaista ennalta lukkoon lyötyä kysymysrunkoa, vaan annoin mahdollisuuden vapaaseen molemmanpuoliseen keskusteluun seksuaalisten fetissien-teeman ympärillä.



sallistuminen SMFR:n (SM-fetisisti ryhmä) kuukausittaiseen tapaamiseen. SMFR on pääkaupunkiseudulla toimiva yhdistys, jonka tarkoituksena on jakaa asiallista tietoa sadomasokismista ja fetisseistä, sekä järjestää tapaamisia näistä kiinnostuneille täysi-ikäisille ihmisille. Osallistumalla tapaamiseen, halusin omakohtaisesti nähdä, minkälaisia ovat Helsingin seudulla toimivat sadomasokisti-piirit. Myös tapaamisen yleinen luonne kiinnosti: Kuinka marginaalinen ja salattu fetissi-kulttuuri toimii julkisessa tilassa, joka tällä kertaa oli ravintola-laiva Wäiski. Samalla tutkin myös itseäni ja kuinka tämänlaiseen tilanteeseen heittäytyminen vaikuttaa henkilökohtaisella tasolla ilman aiempaa kokemusta vastaavasta. Pidin osallistumista tärkeänä, sillä fetissien tutkimus ilman omakohtaista kokemusta olisi mielestäni jättänyt suuren tyhjän aukon koko projektiin.

Fetistäitutkimus

Alkusanat

3:0



len aina uskonut henkilökohtaisen kiinnostuksen olevan paras motivaation lähde. Tätä lopputyötä aloittaessani vaihtoehtoina olivat mahdollinen yritysyhteistyöprojekti rahallisella korvauksella tai omavalintainen aihe. Valitsin jälkimmäisen, itseäni enemmän kiinnostavan suunnan. Alussa tuo polku oli kuin hyppy tuntemattomaan. Aloittaessani minulla ei ollut valmista aihetta lopputyölleni, ainoastaan aavistus kohteesta, jota kohti kulkemalla olisin hieman lähempänä sen selvittämistä. Kriittinen suunnittelu oli aiempina vuosina alkanut kiehtoa uutena näkökulmana suunnitteluun. Päätin siis tutustua syvemmin tuohon aiheeseen. Se tuntui antavan mahdollisuuden kokeellisempaan suunnittelun rajojen tutkintaan.

Toinen mielenkiintoinen aspekti kriittisessä suunnittelussa oli sen yhteys kantaaottavaan ja kriittiseen nykyaikaiseen. Molemmat pyrkivät keskustelun ja ajatusten herättämiseen katsojassaan. Muuttamalla ja vääristämällä perspektiiviä, ne paljastavat totuttujen käytäntöjen takana piilevät eriskummallisuudet. Nuo käytännöt kyseenalaistamalla ne myös mahdollistavat uuden tavan tulkita elämäämme ympäröiviä asioita ja ilmiöitä. On selvää, että kriittinen suunnittelu on monin tavoin rajoitetumpaa taiteeseen verrattuna, erityisesti aiheen ja tekniikan suhteen. Se keskittyy pääosin suunnittelun-maailmaan ja toimimaan suunnittelun keinoin. Suunnittelutyö käsittää kuitenkin yhä monimutkaistuvia teemoja esineistä abstraktiin ongelmanratkaisuun. Näihin teemoihin pureutuakseen myös kriittisen suunnittelun on jatkuvasti uusiuduttava ja kyseenalaistettava suunnittelun ja taiteen välisen raja-aidan olemassa olo.

Kaivautuessani yhä syvemmälle kriittisen suunnittelun ilmiöihin, huomaan kuinka suuri kuilu sen teoreettisten suunnittelu-esimerkkien ja todellisen maailman välillä on. Fiktiivisistä skenaarioista syntyvät kokeelliset esineet ovat kuin sadusta, joka tapahtuu utopistisessa paremman ja vastuullisemman suunnittelun maailmassa. Sen sijaan, että keskittyisin ideoimaan uutta lukua tähän fantasiaan, huomaan

todellisuuden olevan monin verroin kiinnostavampaa osatessa etsiä oikeista paikoista. Näin päädyn rajaamaan aihettani suuntaan, joka on epäilemättä yksi käyttäjämääriltään nopeimmin kasvavista teollisuuden aloista: Internetin seksiteollisuus. Tämä ala räätälöi tuotteensa stimuloimaan yhtä ihmisen alkukantaisimmista ja voimakkaimmista vieteistä: Seksuaalisuutta. Kulkiessani yhä syvemmälle tähän maailmaan, hakeudun tietoisesti kohti pimeimpiä onkaloita, jossa ihmeelliset perversiot ja fetissit lymyävät piiloissaan. Kukoistaen, kuin muusta maailmasta eristäytynyt oma ekosysteeminsä, ne tuovat mielenkiintoisen uuden näkökulman suunnittelun lähtökohtiin, tarpeellisuuteen ja tuotteisiin liitettäviin moraalikysymyksiin. Kaiken lisäksi nämä tuotteet ovat todellisia ja jokaisen "sisvistyvaltioissa" asuvan saatavilla. Olen löytänyt etsimäni.

Tuotaessa päivänvaloon, nämä esineet ja käytännöt kertovat meistä ihmisistä tarpeineen ja haluineen, sekä suunnittelijoista niiden tyydyttäjänä paljon: Kun ihmismielen kyky tyydyttää tarpeensa pääsee valloilleen, jälki on häiriintyneen toimivaa ja takuulla kysymyksiä sekä keskustelua herättävää. Kenties tässä Duchamp-maisessa lähestymisessä kriittiseen esineanalyysiin onkin enemmän pohjaa taiteen tavassa muuttaa katsojan perspektiiviä kuin aluksi ymmärsinkään.

Tästä lopputyöstä alkaa muodostua henkilökohtaisen suunnitteluideologiani manifestaatio. Se peilaa alaa kohtaan tuntemaani turhautumista. Seuraamalla omaa polkuani, olen huomautta onnistunut eksyttämään itseni muista alalla toimijoista ja saattanut itseni umpikujaan. Tuntuu kuin tie takaisin olisi lopullisesti hukattu ja ainoa vaihtoehto on hypätä edessäni ammottavaan tuntemattomaan syvänteeseen. Tuntuu kuin koko yliopisto-opintojeni aika olisi johdattanut minua juuri tähän hetkeen ja pisteeseen. Aika, jona olen kirjoittanut lopputyötäni, on kuin se hetki ennen hyppyä. Enkä tunnu uskaltavan. Samalla epätoivo vain kasvaa. Haluan pois tästä tilanteesta...

-Lauri Löppönen, Savonlinnassa 4.3.2012

Mistä 40 kriittisessä suunnittelussa olikaan kyse?

Kriittinen suunnittelu-termi sai alkunsa 1990-luvulla Royal College of Art:ssa Lontoossa. Termin lanseerasivat Anthony Dunne ja Fiona Raby, haluten antaa yhteisen nimen ympäri maailmaa eri suunnittelijoiden toimesta esille nousseelle ilmiölle. Suunnittelua, jossa projektien kaupalliset motiivit jäivät taka-alalle, antaen tilaa suunnittelun vaihtoehtoisen suunnan pohtimiselle ja suunnittelullisten normien kyseenalaistamiselle sekä provosoinnille, alettiin nimittää kriittiseksi suunnitteluksi.

Kriittisen suunnittelun tarkkojen määritelmien lukumäärä korreloi varmasti sitä harjoittavien suunnittelijoiden määrän kanssa. Kriittisen suunnittelun suosion kasvaessa myös termin käyttö on lisääntynyt ja se on liitetty mitä erikoisimpiin objekteihin ja yhteyksiin. Toiset niistä ovat sen ansainneet ja useammat olisi voinut kuitata vitsikkäänä heittona kollegoille. Tällaisten yleistävien termien ongelma on juuri niiden kontrolloimaton viljely, joka väistämättä johtaa nimityksen inflaatioon.

Kriittinen suunnittelu on 90-luvun jälkeen kehittynyt ja monimuotoistunut alana ja termistä on tullut sateenvarjo-käsite, jonka alta löytyvät esimerkiksi spekulatiivinen-design ja design fiktiot. Nämä termit kuvaavat tapaa jolla suunnittelija ”nyrjäyttää” mielensä luodakseen kriittiselle suunnittelulle tyypillisiä kokeellisia suunnittelu esimerkkejä. Ne eivät termeinä mielestäni eroa kuin hienovaraisesti toisistaan. Spekulatiivinen-design nimensä mukaan ehdottaa lähtökohtaisesti vaihtoehtoista tapaa tehdä suunnittelua ja pohtii erityisesti Mitä jos? -käsitteen kautta mitä tuollainen suunnittelu saisi toteutuessaan aikaan. Se kenties nojaa enemmän kriittisen objektin aikaansaamaan reaktioon kuin objektiin itseensä. Design fiktiot ovat osaltaan lähempänä science fictionia. Ne pohtivat konseptuaalisten suunnittelu-esimerkkien kautta kuinka objektit, jotka eivät vielä ole esimerkiksi teknisesti mahdollisia toteuttaa muuttaisivat käyttäytymistämme tulevaisuudessa. Erot näiden kahden välillä ovat kuitenkin vain näkemyksellisiä ja tekijät itse teoskohtaisesti määrittävät mitä heidän suunnitelmansa milloinkin edustavat.

Dunne & Raby: Design Noir



unne & Raby:n kirja Design Noir: The secret life of electronic objects (Birkhäuser 2001), on yksi kriittisen suunnittelun pääteoksia. Tässä kirjassa Dunne & Raby käyvät läpi esimerkein ”virallisen” -suunnittelumaailman takaista tilaa, jossa suunnittelua myös tapahtuu, mutta eri lähtökohdista. Suunnittelijoina toimivat tavalliset ihmiset, joilla ei ole suunnittelija koulutusta, mutta jotka ovat silti asiantuntijoita omalla tavallaan. Suunnitellut tuotteet ja palvelut vastaavat näiden ihmisten tarkoin määrittelemiін tarpeisiin. Nämä suunnitellut tuotteet ja ideat yleensä sijaitsevat niin kutsutulla hämärällä vyöhykkeellä, jonne normaalin kaupallisen suunnittelun keinoin ideoiduilla tuotteilla ja palveluilla ei olisi pääsyä. Tämä Design Noir, joko kiertää tai rikkoo yleisiä käytäntöjä ja normeja.

Dunne & Raby, Design Noir, s. 46 (Birkhäuser 2001):

“Many interesting examples of noir products already exist, but they are not created by designers. (...) These products and services work on a radically different aesthetic principal from traditional products: it is what they do that creates pleasure, not how they look and feel. It is the thrill of transgression that counts here. Even if we do not use them, just imagining these objects in use creates a strong and perversely enjoyable experience.”

Dunnen & Rabyn Design Noir painottuu erityisesti elektronisten objektien maailmaan. Itse kuitenkin aion tutkia lopputyössäni erotiikan ja seksuaalisuuden maailmaa suunnittelun näkökulmasta. Sukellan arkipäiväisten esineiden vaihtoehtoisten käyttötapojen ohi kohti genren suunnittelullista marginaalia. Tarkoitukseni on määrittää olemassa olevien objektien ja käytäntöjen kautta kriittisen suunnittelun ja taiteen yhteyttä. Tämä kolmiyhteys todellisen maailman, suunnittelun ja taiteen välillä on juuri se massa sulatusuuniin, josta syntyy uusia fuusioituneita yhdisteitä. Uskon, että uuden näkökulman saavuttamiseksi kriittiseen suunnitteluun on kaadettava raja-aidat ja mentävä niiden yli katsomaan lähtöpistettään.



Kriittinen suunnittelu taidekentällä

Kriittinen suunnittelu on teoriassa erittäin hyvä idea. Se avaa uuden näkökulman suunnitteluun ja sen hyödyllisyyteen, tarpeenmukaisuuteen ja seurauksiin. Kriittisen suunnittelun on mahdollista tuulettaa tapaa, jolla suunnittelu kuluttajien näkökulmasta ymmärretään ja kuinka suunnittelijat sitä toteuttavat. Valistavilla ja usein viihdyttävillä esimerkeillä suunnittelun epäkohtia esiin nostavat kriittisiksi muotoillut objektit ovat mielestäni kuitenkin genren suurin ongelma. Vaikka kyseinen objekti olisi kuinka ajatuksia herättävä ja suunnittelun eettisiä dilemmaa syvältä ruotiva, se uniikkina lajinsa edustajana päätyy gallerioiden ja Internet-blogien kautta usein vain samanmielisten suunnittelijoiden tietoisuuteen. On turha saarnata jo kääntyneille.

Kriittisellä suunnittelulla olisi mahdollisuus olla paljon enemmän kuin se nyt on, jos se ei nojaisi niin paljon suunnittelun kliseiseen muotokieleen ja keinotekoiisiin sääntöihin. Eniten minua on ihmetyttänyt juuri termin keksijöiden Anthony Dunnen ja Fiona Rabyn ajatukset kriittisestä suunnittelusta, jota tekevät ja sen suhteesta taiteeseen. Vuonna 2007 he julkaisivat Critical design FAQ:n, eli usein kysytyt kysymykset liittyen kriittiseen suunnitteluun. Kohdassa 10. Kysyttiin kriittisen suunnittelun suhteesta taiteeseen:

Dunne & Raby / Critical design FAQ / 2007:

10. But isn't it art?

"It is definitely not art. It might borrow heavily from art in terms of methods and approaches but that's it. We expect art to be shocking and extreme. "...

Estääkseen töidensä kritiikin taiteen näkökulmasta ja ollakseen osallistumatta keskusteluun taiteen kentällä, he yksinkertaisesti kielsivät töidensä olevan taidetta. Todennäköisesti he pelkäsivät, että muutoin paljastuisi kuinka hienovaraisia ja oikeastaan mitään sanomattomia heidän design-teoksensa olivat suhteessa nykytaidekentän kriittisesti kantaaottavien teosten sanomaan ja muotokieleen. Pelko oli aiheellinen, sillä Dunne & Raby käyttivät gallerioita suunnittelufilosofiansa esittelyyn. He toimivat siis nykytaiteen kentällä, mutta eivät halunneet pelata kentän säännöillä. Valitettavasti tämä ei ollut heistä itsestään kiinni. Näyttelyiden katsojat päättävät näkemyksestään kriittisen suunnittelun esineistä galleriaympäristössä sekä näiden esineiden suhteessa muuhun tarjontaan.

Taide nimityksen totaalinen kieltäminen ei kuitenkaan ollut oikea ratkaisu ongelmaan, vaan keinotekoinen rajoitus, josta oli enemmän haittaa kuin hyötyä. Suunnittelun ja taiteen välimaasto on juuri se kohtauspinta jossa tapahtuu uusia mutaatioita molemmilla aloilla. Vuonna 2008 haastattelussa Anthony Dunne oli korjannut mielipidettään designin ja taiteen suhteesta ja pyöristänyt sen seuraavaan muotoon:

Interview with Anthony Dunne

Christian Brändle, Wouldn't it be nice ... JPR - Ringier, Zurich. / 2008:

"AD (Anthony Dunne): I've always disliked the separation between art and design. Any attempt to blur boundaries between them, or at least question the existence of boundaries, is a good thing."



Kuva: Sharad Shaky, Kirkon Ulkomaanapu

Varsin jyrkkä suunnanmuutos vuoden sisään lienee osoitus taidekentän ennustamattomuudesta ja kriittisen suunnittelun määrittelemättömästä suhteesta taiteeseen. Juuri tämä molemminpuolinen usvaisuus mahdollistaa uudet mielenkiintoiset törmäykset suunnittelun ja taiteen välillä.

Tällä suunnittelun ja taiteen yhteydellä en kuitenkaan tarkoita taideteollista muotoilua, joka on omassa lajissaan mielestäni yksi suurimpia design-termin inflaation aikaansaajia. Suomalaisilla on myös suuri vastuu kyseisen alan suunnittelijoiden maailmaan saattamisessa ja vieläkin jatkuvassa jalustalle nostamisessa. Kestää kauan ennen kuin normaali suomalainen ymmärtää designin tarkoittavan muutakin kuin Oiva Toikan ornitologisia haulikkomaaleja. Taideteollisen, ja taide-sanana ylipäänsä, suunnittelutöihinsä liittävien koriste-esine suunnittelijoiden aika on ohi.

Taiteen ja suunnittelun pitää täydentää toisiaan. Taide ei saa olla tekosyy suunnittelun tekemiseen puhtaasti esteettisistä lähtökohdista. Suunnittelun ei myöskään pidä yhtyä taiteeseen Ikean sisustustaulujen muodossa. Suunnittelun ja taiteen suhde toimii kun ne molemmat antavat lopputulokseen tasapuolisesti toinen toistaan sortamatta.

Hyvänä esimerkkinä tästä toimii esimerkiksi Jani Leinosen Hunger King teos vuodelta 2011. Siinä Leinonen pystytti Kampin kauppakeskukseen hampurilais-kojun. Kojusta sai ostaa sekä lähi- että luomutuotetuista raaka-aineista tehtyjä hampurilaisia, tai vaihtoehtoisesti aterian Kirkon ulkomaan avun kautta vaikka koko kylälle kehitysmaassa. Teoksessa yhdistyvät tarkasti suunniteltu idea, joka tämänpäiväisessä kantaa ottavassa nykytaiteessa on toimivan teoksen selkäranka, sekä yhteys maailman realiteetteihin.

Myös nykyaikainen, kantaaottava ja keskusteluun tähtäävä suunnittelu, eli kriittinen suunnittelu, vaatii toimiakseen kiinnostavalla tasolla suunnittelun, taiteen ja todellisen maailman realiteettien yhteen sulauttamista. Tämä johtuu globalisoituvan kulutusyhteiskuntamme ongelmien jatkuvasta monimutkaistumisesta, joita myös perinteisen suunnittelun keinoin onneksi yritetään yhä enemmän ratkoa, vaikkakin vaihtelevalla menestyksellä. Rima ei voisi olla korkeammalla.

D.I.Y. Partner—koe Etelä—Koreassa

Lopputyöprojektini sai alkusysäyksen kun sain mahdollisuuden päästä edustamaan Korkeakoulumme teollisen ja strategisen muotoilun osastoa Co-Core design-kritiikki näyttelyyn Souliin, Koreaan. Mielessäni oli kypsynyt idea kriittisen suunnittelun teemoja käsittelevästä kokeellisesta projektista. Olen nimennyt sen D.I.Y. Partneriksi. Päätin toteuttaa projektin samassa yhteydessä näyttelyn kanssa.

Co-Core näyttelyn tarkoituksena on kerätä osallistujamaiden yliopistojen jokaiselta koulutuslinjalta yksi maisterioppilas esittämään keskeneräinen projektinsa ja saada siitä rakentavaa kritiikkiä hyödynnettäväksi työn jatkoa ajatellen.

The Co-Core international art and design critiques-tilaisuuteen osallistuneet laitokset:

Aalto yliopisto, Suomi

Academy of Arts & Design, Tsinghua University, Kiinan kansantasavalta

Central Academy of Fine Arts, Kiinan kansantasavalta

College of Fine Arts, Hongik University, Korea

Tama Art University, Japani

D.I.Y. Partner



.I.Y. Partner on kotitaloustavaroista käyttäjän itse rakentama seksinukke, jonka on tarkoitus tuoda masturbaatioon lisää todenmukaista stimulaatiota matkimalla oikeaa ihmistä. D.I.Y. Partner koostuu kolmesta tärkeästä osasta:

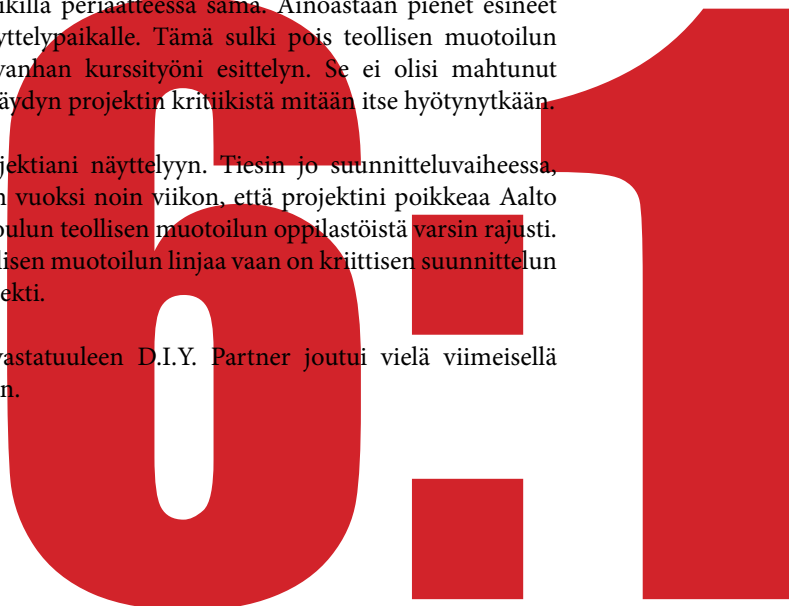
1. Tekovaginasta, joka D.I.Y. Partnerin tapauksessa on Internetistä löytyneen ohjeen mukaan valmistettu perunajauhoista ja vedestä. Sekoittamalla nämä ainekset tietyssä suhteessa ja lämmittämällä niitä mikrossa, muodostuu hyytelömäinen kiisseli. Tähän kiisseliin on mahdollista painaa esimerkiksi tussikynällä onkalomainen muoto, jonka materiaali toistaa sen jäähtyttyä.
2. Ruumiista, joka on koottu peitoista ja pyyhkeistä sullomalla ne vaatteiden sisään tuomaan muotoa.
3. Kannettavasta tietokoneesta, joka toimii nuken päänä. Tietokone avaa pääsyn Internetiin ja mahdollistaa näin kuvallisen stimulaation käyttäjän haluamalla materiaalilla. Tietokoneen aikaansaama visuaaliseen materiaaliin nojaava kiihottuminen on tärkeä osa koko DIY Partneria, sillä nukke ei itsessään näytä kovinkaan viehättävältä.

Ennen lähtöäni Etelä-Koreaan, minulla oli varsin vähän yksityiskohtaista tietoa Soulessa sijaitsevan yliopiston näyttelytiloista. Aikaisempien vuosien kritiikki-näyttelyistä oli painettu pieniä lehtisiä, joita selasimme lähtevän ryhmämme kanssa ensimmäisessä matkaa koskevassa kokouksessa. Samalla oman koulumme professori, joka oli osallistunut aikaisempien vuosien Co-Core järjestelyihin ja tilaisuuksiin, kertoi kokemuksiaan noista tilaisuuksista. Kaiken kaikkiaan sain kuvan avoimesta ilmapiiristä, jossa on sekä puhtaasti taiteen lähtökohdista toteutettuja projekteja, että normaaleja suunnitteluprojekteja.

Samassa kokouksessa meille paljastui, että pitkä lentomatka rajoittaisi mukaan otettavien fyysisten näyttelyesineiden koon ja määrän yhteen ylimääräiseen, matkalaukun painoiseen konttiin, eli noin 23 kiloon. Tarkoituksemme olisi esittää projektimme plansseilla, joissa on oma nimemme, työn nimi ja kuvaus sekä Aalto yliopiston logo. Fontit ja planssien lay-out oli kaikilla periaatteessa sama. Ainoastaan pienet esineet mahtuisivat siis mukaan itse näyttelypaikalle. Tämä sulki pois teollisen muotoilun osastomme aluksi ehdottaman vanhan kurssityöni esittelyn. Se ei olisi mahtunut mukaan ja tuskin olisin niin läpikäydyn projektin kritiikistä mitään itse hyötynytään.

Uskalsin siis ehdottaa uutta projektiani näyttelyyn. Tiesin jo suunnitteluvaiheessa, joka kesti aikataulumme kireyden vuoksi noin viikon, että projektini poikkeaa Aalto yliopiston Taideteollisen korkeakoulun teollisen muotoilun oppilastöistä varsin rajusti. Se ei edusta perinteistä kovan teollisen muotoilun linjaa vaan on kriittisen suunnittelun ja taiteen välimaastoa tutkiva projekti.

En osannut arvata, millaiseen vastatuuleen D.I.Y. Partner joutui vielä viimeisellä viikolla ennen lähtöämme Koreaan.



Vastaaminen 0.2 koulutusohjelmalle

Ik

Ikäikki alkoi noin viikko sen jälkeen kun olin lähettänyt projektiehdotukseni matkasta vastaavalle professorille. Olin tietoinen, että työtä on vaikea esittää vaaditulla yhdellä kuvalla, joten lähetin lehtisen usealla kuvalla ja selittävällä otsikolla. (Kts. Viereinen sivu) Sain koulutusohjelmaltani sähköpostin, jossa kohteliaasti sanottiin projektini olevan sopimaton esitettäväksi Co-Core näyttelyssä ja kehoitettiin harkitsemaan toisen projektin esittämistä. He pelkäsivät väärinymmärrystä Korean päässä. Tämä tietenkin tarkoittaisi kohdallani näyttelystä pois jäämistä, sillä uuden projektin aikaansaaminen oli mahdotonta aikataulun kireyden takia. Keskustelu oli alkanut ja lähetin vastauksen:

Hei,

Ymmärrän kyllä ensijärkytyksenne. (Vastaavan professorin) pyytämällä yhdellä kuvalla aihetta on mahdoton käsitellä kattavasti selittäen. Aihe on vaikea. Mielestäni kuitenkin siihen on tarpeellinen tартtua. Kyseisessä ilmiössä yhdistyvät suunnitteluun liittyvät eettiset kysymykset ihmisen yksinäisyyden lieveilmiöihin. Varsinkin Japanissa ihmismäiset seuralaisnuket ovat suuri bisnes, ja niitä viedään myös muihin maihin. kalleimmat maksavat jopa 4000-6000 euroa. <http://www.honeydolls.jp/en/main.html> Ohessa linkki yhden myös Eurooppaan nukkeja toimittavan yrityksen sivuille.

Kyseessä on apuväline siinä missä kainalosauvat. Se vain antaa avun eri tarpeeseen. Aiheesta on tehty myös jopa elokuva Japanissa. http://en.wikipedia.org/wiki/Air_Doll Siinä mies elää suhteessa seksinuken kanssa. Japanilainen ja korealainen kulttuuri tuntevat kyllä ilmiön. Kiinalaiset matkivat aiempia, niin tuskin se salassa on pysynyt heiltäkään. Muistutan myös, että olen ollut vaihto-oppilaana Japanissa Musashinon taideyliopistossa, joka Tamabin (siis tämä toinen koulu joka näyttelyyn myös osallistuu) kanssa on myös meidän yliopistomme ystäväkoulu ja jossa oppilaita kannustetaan tarttumaan nimenomaan vaikeampiin aiheisiin töissään.

Ohessa on planssiini kirjoittamani teksti. Toivottavasti se selventää lisää aiheeni valintaa. Olen valmis pienentämään ja sensuroimaan pikselöimällä vielä enemmän viimeistä kuvaa sarjasta. Kuvassa ei kuitenkaan näy mitään epäkorrektia ja siinä kaikki mikä näkyy on tarkoituksenmukaista, eikä missään nimessä pyri ketään loukkaamaan.

(Jatkuu...)

D.I.Y. PARTNER FOR LONELY PEOPLE

Sexdoll made out of everyday objects and supplies at your home



Photo & Installation by Lauri Löppönen / 2011
www.laurilopponen.com

(...Jatkuu)

Teksti planssiin:

Design inspired by the REAL needs

Sad? Pathetic? Revolting? Twisted? Inventive? A cry for help? Unethical? A fetish?

Despite how it is categorized this is more common than one would think. Men around the world satisfy their needs with improvised sex toys: The lonely, the socially awkward, the imprisoned, the disabled etc. As many as there are reasons there are also ways. This is just one of them.

Special environments and the materials available guide the design process. What seems like madness for some is perfectly normal for the others. Restrictions to the physical and mental freedom make the design solutions project the basic needs of human nature and its power to invent. Contrasts are clearer. The good and the bad escalate but at the same time they seem to overlap. Normal rules of moral do not apply anymore.

From extreme environments come extreme solutions for mundane needs. Sex with a self made doll can be the thing that actually keeps you sane in prison environment. Not all can afford or get their hands on the factory made sex doll models. This is outlaw design. It's raw and untamed by the public correctness. It doesn't follow the rules of markets demand for the new products. Its purpose is not to create a new need for people to want something.

Its purpose is to satisfy the one they already have.

Yt,

Lauri Löppönen

Kirjoitusvirheet kertovat jotain kiihtyneisyydestäni. Vastaukseni jälkeen paljastui, että suurin ongelma ei siis ollut itse sisältö, vaan ehdotukseni viimeinen kuva, jossa nukkea käytetään. Kyseinen kuva on toki rankka, mutta näin sen projektin kannalta välttämättömänä. Kuva kytkee nuken todelliseen käyttökontekstiin ja pelkäsin, että ilman käyttäjäkuva ihmiset eivät uskoisi kotitaloustavaroista tehtyjä seksinukkeja todella pantavan ympäri maailmaa tilanteissa, joissa normaali sosiaalinen kanssakäyminen on jostain syystä rajoittunut. Vajaa viikko lähtöön taivuvin poistamaan kuvan plansseista ja korvaamaan sen ehdotuksessani viereisellä, symbolisemmalla kuvalla, jossa pidän nukkea kädestä.

Sain luvan lähteä.

Näyttelyn pystytys



urrealistinen matka käynnistyi kun astuimme tavaroinemme taksiin koulumme ovelta. Oli alkusyksyinen, hieman sateinen iltapäivä. Taksi kiidatti meidät suoraan Helsinki-Vantaan ulkomaan terminaaliin, jossa tapasimme sinne jo ennalta tulleen professorimme. Joimme lähtömaljat. Suora lento Helsingistä Souliin kesti noin kahdeksan tuntia. Sain vielä nukuttuakin koneessa, mikä lyhensi matkan pituutta entisestään. Soulissa paikallisen yliopiston taksi kuljetti meidät tavaroinemme suoraan yliopistolle, jonne jätimme näyttelyesineet. Veimme matkatavarat hostelliin ja kävelimme siitä saman tien takaisin yliopistolle pystyttämään näyttelyä. Oli todella vaikea käsittää, että olin 12 tuntia lähtömme jälkeen Soulissa, Etelä-Koreassa. Tunnelman kruunasi kuitenkin laatikko täynnä vanhoja peittoja ja pyyhkeitä, joista oli muovattava seksinukke.

Yliopistolla oli galleriatila, joka oli kokonaan Co-Core näyttelylle varattu. Galleriatila oli perinteinen valkeaseinäinen huoneisto. Tajusin välittömästi nähdessäni tilan ja muiden maiden osallistujien teoksia, että minun olisi vaikea tuoda esiin D.I.Y. Partnerin suunnittelukriittinen sanoma. Perinteinen valkoinen galleria on tilana ladattu. Esille asetetut esineet, jotka eivät selkeästi asetu design-kategoriaan leimaantuvat helposti taiteeksi. Myös japanilaisten ja korealaisten työt olivat selkeästi valtaosaltaan enemmän taidekuin design-painotteisia ja erittäin taidokkaita tekniseltä toteutukseltaan. Esillä oli

veistoksia, installaatioita ja maalauksia. Tässä seurassa vanhoista pyyhkeistä ja peitoista kasattu nukkeni ainakin erottui, kenties ei kuitenkaan edukseen. Installaatiomaisuus tuntui hallitsevan nukan kokonaisvaikutelmaa. Onneksi työhön kuului sitä selittävät planssit, jotka selkeämmin kytkivät kokonaisuuden suunnittelun kenttään.

Tuodakseni paremmin D.I.Y. Partnerin esille, päätin pystyttää sen matalan valkoisen jalustan päälle ja ripustaa planssit sen taakse. Mielestäni tämä keino toimi, saaden vanhat kodintekstiilit näyttämään enemmän näyttelyesineiltä. Tehostaakseni D.I.Y. Partnerin ihmishahmoisuutta ja seksuaalista luonnetta päätin asettaa sen puolittain lattialle kuin se olisi polvistunut valkoisen jalustan eteen ja käynyt makaamaan sen päälle vatsalleen. Asetin hostellin mikrossa valmistamani tekovaginan oikealle paikalleen. Siinä se tarjosi itseään katselijalle. Hetken mielijohteesta päätin ryhdittää asetelmaa vielä entisestään mustalla ilmastointiteipillä, jolla sidoin nukan kädet sen selän taakse. Tämä todella antoi kokonaisuudelle synkeän väkivaltaisen ja jotenkin kieroutuneen perverssin sävyn.

Lopuksi säädin kohdevalot osumaan plansseihin ja yhden suoraan nukan tarjoamaan takapuoleen. Olin tyytyväinen lopputulokseen ja odotin jo innolla seuraavana päivänä alkavaa kritiikkitilaisuutta.

D.I.Y. Partner for men in restricted conditions

The Hole



1. Fill cup with 1 dl of cold water



2. Add 5 spoon fulls of potato starch



3. Mix it well



4. Add 1 dl of cold water



5. Mix again



6. Place the cup into a microwave oven



7. Maximum heat for 2 minutes



8. Insert the molding tool to form the hole



9. Place the cup into a fridge



10. Let it cool until the desired temperature is achieved



11. Take it out of the fridge



12. Remove the molding tool



13. Test the temperature



14. Place it snugly and lube up



15. Ready to go

Lauri Löppönen

Aalto University School of Art and Design / Industrial and Strategic design / Critical design



Kuva: Lauri Löppönen/ Pystyttäminen

D.I.Y. Partner for men in restricted conditions

The Background

Critical Design FAQ

The founders of this new angle to approach design, **Anthony Dunne & Fiona Raby** describe their views on their website:

What is Critical Design?

Critical Design uses speculative design proposals to challenge narrow assumptions, preconceptions and given about the role products play in everyday life. It is more of an attitude than anything else, a position rather than a method. There are many people doing this who have never heard of the term critical design and who have their own way of describing what they do. Running a Critical Design is simply a useful way of making this activity more visible and subject to discussion and debate.

Where did it come from?

Design as critique has existed before under several guises. Italian Radical Design of the 1970s was highly critical of prevailing social values and design ideologies, critical design builds on this attitude and extends it into today's world. During the 1990s there was a general move towards conceptual design which made it easier for non-commercial forms of design like critical design to exist, this happened mostly in the furniture world, product design is still commercial and closely linked to the mass market.

"...raising awareness, exposing assumptions, provoking action, sparking debate..."

The term Critical Design was first used in Anthony Dunne's book *Radical Design* (1999) and later in *Design Noir* (2006). Since then many other people have developed their own variations.

What is it for?

Mainly to make us think. But also raising awareness, exposing assumptions, provoking action, sparking debate, and entertaining in an intellectual sort of way, like literature or film.

Critical design FAQ by Anthony Dunne & Fiona Raby / www.dunneraby.co.uk

Design inspired by the REAL needs

Sad? Pathetic? Revolting?
Twisted? Inventive?
A cry for help?
Unethical?
A fetish?

Despite how it is portrayed this is more common than one would think. Loneliness and sex are basic subjects that have not been discussed much about in the design debate. Men around the world in special conditions satisfy their needs with improvised sex toys. The lonely, the socially awkward, the imprisoned, the disabled etc. As many as there are reasons there are also ways. This is just one of them.

Restricted conditions and the materials available guide the design process. Ordinary household commodities and substances find a new purpose. What seems like madness for some is perfectly normal for the men in question. Restrictions to the physical and mental freedom make the design solutions project the basic needs of human nature and its power to invent. Contrasts are clearer. The good and the bad modules but at the same time they seem to overlap. Normal rules of moral do not apply anymore. State of emergency is on!

"Sex with a selfmade doll can be the thing that actually keeps you sane..."

From extreme conditions come extreme solutions for mundane needs. Sex with a self made doll can be the thing that actually keeps you sane in the prison-like conditions. Not all can afford or get their hands on the factory made sex doll models that are increasingly available.

This is outlaw design. It's raw and ordered by the police commissioner. It doesn't follow the rules of markets demand for the new products. Its purpose is not to create a new need for people to want something.

Its purpose is to satisfy the one they already have.

Lauri Löppönen / 2013.
This project is a part of the research process for my master thesis.

Lauri Löppönen

Aalto University School of Art and Design / Industrial and Strategic design / Critical design



Kritiikki 6:4

T

tse kritiikki kesti kolme päivää ja oma vuoroni oli kolmannen päivän keskivaiheilla. Tämä oli hyvä, sillä kerkesin näin hioa esitystäni aikaisempien esiintyjien esimerkkien ja virheiden mukaan. Päivät olivat pitkiä huolimatta jokaiselle osallistujalle varatusta puolen tunnin rajallisesta ajasta. Yhteisen kielen puuttuessa tulkeilla oli kova työ kääntää kiinan-, korean-, japanin- ja englanninkielen välillä. Parhaimmillaan kieli kääntyi juuri meidän suomalaisten esityksissä. Ensin ajattelimme suomeksi ja puhuimme englanniksi. Tämä englanti kääntyi koreaksi, josta se muuntui japaniksi ja kiinaksi. Lauseet oli pidettävä lyhyinä ja jokaista englanniksi puhumaani aikayksikköä kohden meni viisinkertainen aika käännöksiin. Mieleen tuli väistämättä lapsuudesta tuttu rikkinäinen puhelin-peli: Lopputuloksesta ei ollut mitään varmuutta. Oli vain luotettava tulkkien ammattitaitoon.

Esitykseni meni kaikesta huolimatta hyvin ja onnekseni yleisöön oli sattunut korealaisen yliopiston vieraileva brittiläinen professori. Hän oli vielä kaiken lisäksi itse perehtynyt kriittiseen suunnitteluun ja toi näin oivallisia huomioita esiin. Kerron niistä omien pohdintojeni yhteydessä enemmän. Työstä selitettyäni oli kommenttien aika. Ensimmäisenä viittasi eräs korealainen opiskelijatar, joka

kysyi juuri sen kysymyksen jota olin odottanut ja kenties myös pelännyt. Hän epäili D.I.Y. Partnerin toimivuutta juuri suunnittelullisesta näkökulmasta. Poistettuani käyttäjäkuvan ennen lähtöä oli juuri tuo D.I.Y. Partnerin todellisuuteen kytkevä linkki samalla kadonnut. En voinut muuta kuin todeta itse testanneeni nukkea. Kyseisen lausunnon jälkeisestä reaktiosta päättelin, että viimeinenkin D.I.Y. Partnerin yhteys designiin oli katkennut. Kyseessä oli kokonaisvaltainen performanssitaiteellinen esitys ja sen huipennus oli juuri tapahtunut.

Olin kuitenkin väärässä ja keskustelu jatkui mielenkiintoisena yhä noin kymmenen minuuttia. Varsinkin japanilaisen koulun professorit olivat mielissään työni moniulotteisuudesta ja sain yhdeltä heistä kielimuurit ylittävän viimeisen kommentin D.I.Y. Partnerista. Hän nosti peukalonsa pystyyn ja sanoi: "Good job!" Tämä lämmitti mieltäni, sillä kyseinen professori oli ilmeisen arvostettu sekä japanilaisten, että korealaisten keskuudessa. Eikä hän myöskään kovin vuolaasti ollut kohteliaisuuksia kritiikin aiempina päivinä viljellyt.

Omaa pohdintaa kritiikin jälkeen

Kuva: Itse tehty seksinukke 1/ Anonyymi Internet lähde



Läsitän nyt, että DIY Partnerin nimittäminen kriittiseksi suunnitteluksi ei edesauttanut työn ymmärtämistä. Kriittisen suunnittelun projekteissa tärkeää on viimeistely designmainen jälki, joka kytkee ne suunnittelun kenttään. Tämän kommentin esitti myös tuo brittiläinen professori kritiikissään. Kun tuollainen viimeistely design-esine tekeekin sitten jotain, mitä siltä ei muotonsa puolesta odoteta, syntyy tuo kuuluisa Dunne & Rabymainen hienovarainen kysymyksiä herättävä jännite. D.I.Y. Partner oli aivan liian viimeistelemätön ja rujo kyetäkseen osallistumaan keskusteluun kiiltävällä ja silotellulla design-dialektiikalla.

Kuitenkin mielestäni D.I.Y. Partner puhui aidosti oman olemassaolonsa ja tarkoituksensa puolesta. Se ei piilotellut viimeistelemättömyyttään ja luonnosmaisuuuttaan. Se esitti asiat niin kuin ne ovat ja olisi esittänyt vielä suurempaankin, mikäli sensuuri ei olisi iskenyt ennen lähtöä. D.I.Y. Partner on ratkaisu tiettyyn ongelmaan. Sen ei ole tarkoituksaan olla kaunis, inhimillinen tai edes yleisesti hyväksyttävä. Se on vastakohta korkeakoulussamme ähkyy asti syötetylle Applemaiselle pehmeiden arvojen-utopialle, jonka tarkoitus on pitää ihmiset onnellisina ja ”tietoisina” valinnoistaan kun he kuluttavat. Puhuttaessa designin tarjoamista ratkaisuisista ongelmiin on hyväksyttävä, etteivät kaikki ratkaisut voi ollakaan yleviä. Silti ne kuitenkin toimivat. D.I.Y. Partner pyrki näyttämään tämän.

D.I.Y. Partnerissa yhdistyy tee-se-itse-muotoillun tarvelähtöisen ongelmanratkaisun tulokset seksin ja erotiikan lieveilmiöihin: Yksinäisyyteen ja masturbaatioon, sekä materialistiseen fetisismiin. Suunnittelullisesta näkökulmasta D.I.Y. Partner edustaa jo olemassa olevien hyödykkeiden uudelleen järjestämistä haluttuun muotoon. Tämän vuoksi kyse onkin enemmän ohjeesta kuin varsinaisesta suunnitellusta objektista. Jokainen, esimerkiksi Internetistä idean käsiinsä saanut, voi koota haluamansa kokonaisuuden käsillä olevia materiaaleja hyödyntäen. Tämän seurauksena jokainen valmistunut tuotos on erilainen, mutta toimintaperiaate on silti sama.

Kaupallisen design-maailman objektin palvontaa kohtaan DIY Partner ottaa kirjaimellisesti kantaa sitä käytettäessä. Yhteiskunnasta ja sen sosiaalisesta verkosta itsensä irrottanut käyttäjä panee mieluummin materiaa kuin toista yksilöä. Toiminta ei johda uusiin sukupolviin vaan käyttäjä heittää siemenensä hukkaan.

Kuva: Itse tehty seksinukke 2/ Anonyymi Internet lähde



Kuva: Itse tehty seksinukke 3/ Anonyymi Internet lähde

Tee-se-itse ja luonnosmaisuus kriittisen suunnittelun perustana

Tuudet ideat ja keksinnöt syntyvät oikeiden tarpeiden pohjalta. Luonnollisesti ne muotoutuvat itsestään täyttämään jonkin tehtävän ja hioutuvat pikkuhiljaa optimaaliseksi juuri kyseiseen tarkoitukseen. Esimerkiksi agraarisissa yhteiskunnissa työkalut hakivat muotonsa juuri tällä tavoin. Parhaita keksijöitä olivat juuri oman alansa asiantuntijat. He huomasivat puutteen prosessissa, joka oli mahdollista korjata virtaviivaisemmaksi ja fiksummaksi. Yleensä parannus tähtäsi juuri sujuvampaan toimintaan ja helpottamaan omaa työtaakkaa. Paras suunnittelu tehtiin ”maalaisjärjellä”, työstöjäljen pysyessä aidosti näkyvissä. Useista kriittisen suunnittelun täydellisesti viimeistellyistä projekteista puuttuu tämä aitous. Viimeisenpäälle puleeratun kriittisen kitschin aika on ohi. Tarvitaan oikeita ratkaisuja täyttämään todelliset tarpeet, olivat ne yleisesti hyväksytyjä tai ei. Ei alleviivattuja pikkusieviä letkauksia, joiden kauniin pinnan alta löytyy liian usein köykäinen sanoma.

Nicolas Bourriaud on taideteoreetikko. Hän on toiminut Palais de Tokyon johtoryhmässä Pariisissa ja työskentelee tällä hetkellä Tate Britanin nykytaiteen osaston kuraattorina. Hän kirjoittaa esseessään Postproduction s. 57 (Lukas & Steinberg, 2002), kuinka Liam Gillick käsittelee näyttelyssään Erasmus is late teollisen esineen viimeistelemättömyyttä seuraavasti:

“For the exhibition Erasmus is late in Berlin, 1996, each wall in the Schipper & Krome gallery was painted a different color, but the layer of paint stopped midway, the brushstrokes obvious. Nothing is more violently foreign to the industrial world than incompleteness, than quickly assembled tables or abandoned paint jobs. A manufactured object cannot be incomplete in this way. The “incomplete” status of Gillick’s works raises the question: at what point in the development of the industrial process did mechanization destroy the last traces of human intervention?”

Bourriaud puhuu viimeistelemättömästä teollisesta esineestä, tässä tapauksessa gallerian seinistä, taiteen kontekstissa ja kuinka tuo viimeistelemättömyys sotii koko teollisesti valmistetun esineen perimmäistä olemusta, viimeisteltynä ja valmiina kulutettavaksi, vastaan. Samalla teollisesti viimeistely esine ei enää toista ihmisen osallisuutta lopputulokseen. Toisin sanoen, työstöjäljen ja niin kutsutun ”rustiikkisuuden” puute viestii koneen tehneen esineen ihmisen sijaan.



Mielestäni viimeistelemättömyys kuitenkin takaa aitouden, rehellisyyden ja selittelemättömyyden. Ylimääräinen pinnan silottelu pilaa luonnosmaisuuuden, joka usein on paljon kiinnostavampaa kuin täydellisen puleerattu jälki. Samalla tavalla kuin teollisesti viimeistely pinta kytkee kriittisen tuotteen kulutustavaroiden design-maailmaan, myös viimeistelemätön tee-se-itse -ratkaisu kytkeytyy vahvasti arkitodellisuuteen rujuudessaan. Tee-se-itse -suunnittelu epäonnistuu yleensä siinä vaiheessa, kun amatöörisuunnittelijat yrittävät matkia ”oikeiden suunnittelijoiden” tekemisiä. Yleisin syy epäonnistumiseen lienee jo alkuperäisen teoksen vähintäänkin kyseenalainen syy olla olemassa. Television suunnitteluohjelmat pursuavat tämän tyyliä ideoita, joissa kopioidaan nimi-suunnittelijan tyyli johonkin tee-se-itse-projektiin. Mukaelma Starkin lampusta kopioidaan käyttäen hyväksi spray-maalia ja leikkiaseita.

Kuva: Aspira -keuhkon mallinen tuhkakuppi/ Finding Cheska



Uskaltavatko ihmiset kohdata oikeita ratkaisuja arkipäivän ongelmiin, totuttuaan ensin nautiskelemaan niistä design-karkkikuorrutuksen kera? Suunnittelijoilla on ollut sormensa työnnettynä tähän soppaan sitten kulutuskulttuurin synnyn. Yhdessä mielikuvamainonnan kanssa on viety kuluttajaa kuin pässiä lieassa viimeiset sata vuotta. Suunnittelijat ovat riistäneet keskiluokkaistuneilta kaupunkilaisilta kyvyn ajatella itse. Aina löytyy ”suunnittelullisesti korrekti”-ratkaisu objektin tai palvelun muodossa. Parempi, että kuluttaja vain kaivaa lompakon esille ja sijoittaa kiiltävään vaihtoehtoon. Eivätkä ne amatöörit siltikään meinaa tajuta mikä heille on parasta. Myös korkeakoulussamme olen huomannut tämän design-kuorruttamisen juuri useiden kurssi-projektien yhteydessä. Loppukritiikeissä huomaa, kuinka enemmän vaivaa on nähty presentatation visuaalisen ilmeen rukkaamiseksi myyväksi, kuin itse sisällöllisen idean saattamiseen edes välttävälle tasolle. Läpi menee silti, että viuhuu, sillä kyllähän alan saloihin vihkiytyneet yleisössä tietävät kuinka kauniilla vieheillä nappaa.

Kuva: Vankilassa kirjoituskoneen osista improvisoitu veitsi/ Brett Yasko



Kuva: Mushroom Cloud Pillow -stressityyny/ Dunne & Raby



Esineiden vaihtoehtoiset käyttötavat



lemassa olevien hyödykkeiden käyttö uudessa yhteydessä on tuttua esimerkiksi Niksi-Pirkasta, MacGyver-sarjasta sekä post-apokalyptistä maailmaa käsittelevistä kirjoista, elokuvista ja sarjakuvista. Jälkimmäisissä juoni mukailee yleensä seuraavaa kaavaa: Edellisen sivilisaation tuhouduttua, jäljelle on jäänyt uskomaton määrä tavaraa, joka ei enää esimerkiksi ilman sähköä toimi. Harvat selviytyneet ovat sukupolvien kuluessa unohtaneet, mihin esimerkiksi videokasetteja on muinoin käytetty ja keksivät niille uuden käyttötarkoituksen esimerkiksi rakennusharkkoina, pihatiilinä tai vain osiksi purettuna hyödyntäen magneettinauhan asioiden yhteen sitomiseen.



Kuva: Ihmemies MacGyver/ Richard Dean Anderson



Kuva: Mad Max/ Mel Gibson

Maailmanloppu ei kuitenkaan ole esineiden vaihtoehtoisten käyttötapojen synnyn edellytys. Mielenkiintoisia ratkaisuja käytännön ongelmiin syntyy usein esimerkiksi kesämökeillä: Kuinka avata viinipullo kun korkinavaaja on jäänyt kotiin? Näissä tapauksissa käynnistyy ihmisen uskomaton kyky tarvelähtöiseen ongelmanratkaisuun. Parhaimmillaan ratkaisut ovat nerokkaita ja haastavat näihin tarkoituksiin varta vasten suunnitellut välineet oivaltavuudellaan. Pullon saa tietenkin auki esimerkiksi ruuvilla ja pihdeillä: Ruuvi kierretään pihdeillä korkkiin ja vedetään ulos.

Suunniteltujen työkalujen myötä ihmisistä on tullut avuttomia. Käytännönläheinen ajattelu uupuu kun kaupasta on helppo ostaa valmis ratkaisu esimerkiksi viinipullo-ongelmaan. Tähän tietenkin suunnittelun kentällä toimiva ammattilainen huomauttaa, kuinka suunnitellut tuotteet avaavat sen pullon turvallisesti ja parhaalla mahdollisella tavalla. Tämä on totta, mutta se ei selitä pullonavaajien uskomatonta variaatiota vanhasta kunnon T-mallista Alessin hymyillen seisovaan avaajaan ja bisnes-lahjoista parhaisiin, neulan kautta pulloon pumpattavan paineilman avulla korkin avaaviin versioihin.

Kuluttaja on ehdollistunut avuttomuuteen, josta selviää ostamalla siihen yleisesti hyväksytty ratkaisu. Tämä avuttomuus leimaa länsimaista nyky-yhteiskuntaa. Ihmiset eivät ymmärrä, että kotiin jäänyt pullonavaaja ei ole ongelma, vaan se, että he ovat tottuneet käyttämään vain sitä pullon avaamiseen.

Käytettyjen vaatteiden kaupat ja niiden kasvanut suosio on myös hyvä esimerkki kestävämmästä tavasta vaikuttaa muotitietoiselta kuluttajalta. Edustava ulkoasu tunnetusti edesauttaa sosiaalista kanssakäymistä yhteiskunnassamme. Jos jaksaa itse nähdä hieman vaivaa, saa viimeisimmän muodin mukaisen asustuksen kasattua jo olemassa olevien vaatteiden suunnattomasta vuoresta. Tämä tietenkin edellyttää ennalta hankittua näkemystä, mutta se syntyy kiinnostuksesta alaa kohtaan ja pitämällä silmät auki. Mielestäni tämä myös palkitsee suoraan viitsijän: Rahaa säästyy ja toissijaisesti myös ihmisten ilmeet ovat kullannarvoisia kun sanoo vaatteiden

olevan käytettyjä. Visiottomat ostavat valmiina, näkemyksen omaavat näyttävät mallia. Valitettavasti nykyinen vaateeteollisuus halpavaatteineen tulee tekemään lopun tästäkin hienosta käytännöstä materiaalivalinnoilla jotka hädin tuskin kestävät läpi yhden sesongin, puhumattakaan useasta omistajasta.

Kirpputorien ideaa voidaan hyödyntää nykytaiteen kentän kautta myös kriittiseen suunnitteluun. Vanha esine latautuu uudella merkityksellä kun se sijoitetaan uuteen yhteyteen. Nicolas Bourriaud kirjoittaa esseessään *Postproduction* s. 29 (Lukas & Steinberg, 2002):

"A flea market, then, is a place where products of multiple provenances converge, waiting for new uses. An old sewing machine can become a kitchen table, an advertising poster from the seventies can serve to decorate a living room. Here, past production is recycled and switches direction. In an involuntary homage to Marcel Duchamp, an object is given a new idea. An object once used in conformance with the concept for which it was produced now finds new potential uses in the stalls of the flea market."

Bourriaud viittaa jälleen Marcel Duchampiin puhuessaan esineiden vaihtoehtoista käyttötavoista. Tässä yhteydessä kirpputorin käytetyt esineet mahdollistavat taiteen kautta haluttujen teemojen esille tuonnin uuteen yhteyteen sijoitettuna. Design-maailmaan kirpputorit on liitetty erityisesti mediassa viimeaikojen retro-, tuunaus-, käsityö- ja askartelu-villityksen vallattua ihmiset. Tässä ei ole mitään vikaa. Oikeat akateemiset suunnittelijat kuitenkin pyrkivät tekemään eron tällaisessa yhteydessä virheellisesti viljeltyyn design-liitteeseen. Silti esimerkiksi Taideteollisen korkeakoulumme joulumyyjäisiin neljänä vuonna osallistuneena on minun todettava akateemisen suunnittelun täyttävän erehdyttävästi retron, tuunauksen, käsityön sekä askartelun tunnusmerkit. Ainakin myyjäisten yhteydessä. Ja mikäs siinä. Kaupaksi menevät.

Kuva: Vaihtoehtoiset välineet viinipullo avaamiseksi





wine bottle opener



Index

Memorandum of Understanding (MOU) between the Government of India and the Government of the United Kingdom, dated 1997, regarding the supply of arms and ammunition to the Government of India.

Kaibaku

Konzeption

Kantat

Video

Lisa

Milloin tahansa

Winn. 24 June

Vilim, Vinko

Oenothera nivalis

Kaikki tiedot

Aihnen mukaan

Kokienkokoiset

Source

Keskikokoiset

Kuvalekkaat

Saurerempois Jean...

Tasmallen...

Kaikki vaurit

Vanhoose

Mustavalkoiset



Kaikki tyypit

Karavıl

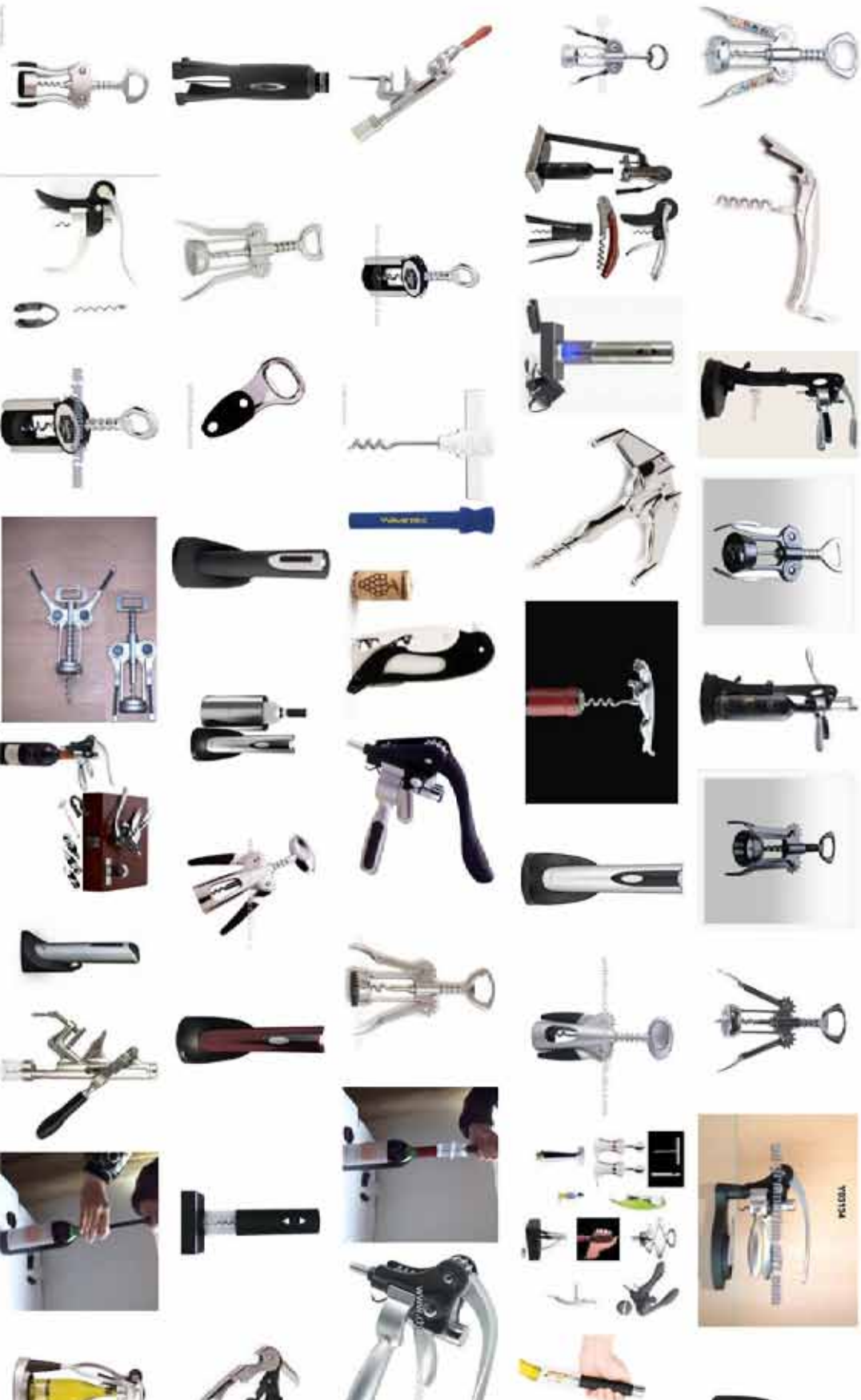
Valokuvassit

Leiknefjuvat

Vasapilirokset

Vakioniskyma

Wajda kont



Ihminen, seksi ja kekseliäisyys



kautta evolutiivisen historian elämän tapa löytää uusia ratkaisuja jatkuakseen on ollut vertaansa vailla. Lisääntymisen kautta seksi jossain muodossa on jokaisen elävän olennon mielessä läpi sen maallisen vaelluksen. Onnistunut suoritus palkitaan mielihyvän tuntemuksella. Erityisesti ihmiset ovat kehittäneet luovia tapoja seksin harrastukseen puhtaasti huvin vuoksi. Seksin manipulatiivinen voima yksilöön on kuitenkin suunnaton ja vaikka moderni kulttuurimme näyttää karsineen primitiivisimmät tavat pois näkyvistä, ne eivät kuitenkaan ole kadonneet mihinkään. Voidaan jopa sanoa, että piilotettuina yleiseltä moraalilta ihmisen alkukantaisimmat vietit suorastaan kukoistavat.

Kun markkinamiehet keksivät kuinka viimeisimmän muodin mukainen mekko tai nopea auto lisäävät käyttäjänsä seksuaalisen haluttavuuden määrää, oli isketty kultasuoneen. Mielikuvamarkkinoinnin tehokkain nappula oli löydetty. Mainosten tarkoitus oli tästä lähtien horjuttaa kuluttajien itsetuntoa, tarjoten kuitenkin ratkaisu asian korjaamiseen. Tyytyväisyyden itseensä sai ostettua takaisin tuotteen muodossa. Ihmisen käyttäytymistä kenties vahvimmin ohjaava piirre oli ulkopuolisen manipulaation kourissa. Osalle ihmisistä tämänkaltaiselle henkiselle väkivallalle jatkuva altistuminen on liikaa. Tuotteet, joita ei tarvita seuraavat maksuhäiriöinä ja niistä aiheutuvana masennuksena. Osa löytää itsensä umpikujasta, josta pääsee pois vain oman käden kautta.

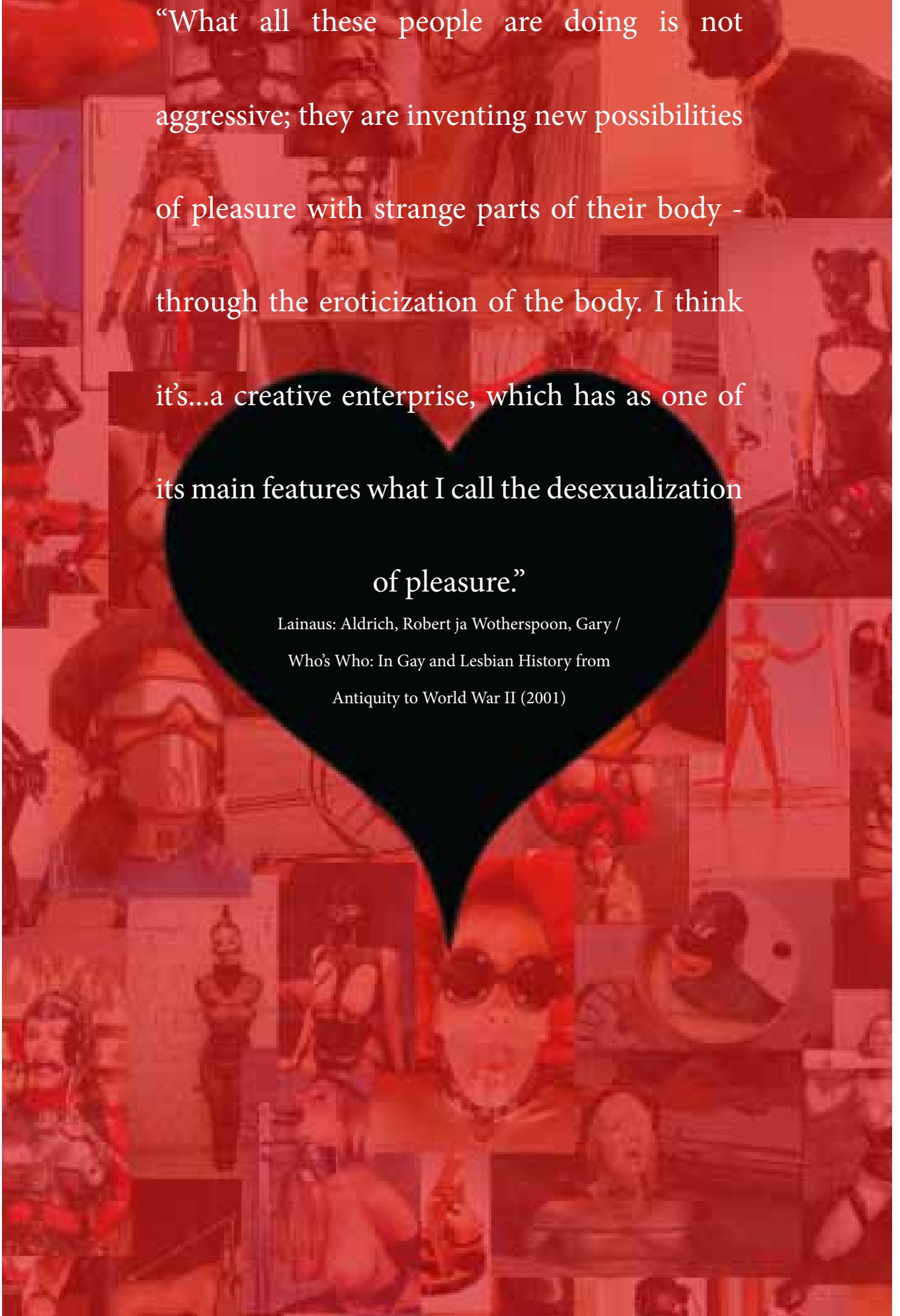
Osalle taas tuotteisiin liitettävä seksuaalinen lataus kanavoituu pelkän omistussuhteen ohi syvemmälle. Se saa aikaan henkilön kiintymisen objektiin kuin se olisi enemmän kuin vain eloton esine. Tilanne voi kärjistyä pisteeseen, jossa esine on välttämätön kyseiselle henkilölle hänen kyetäkseen kokea seksuaalista mielihyvää. Tällöin puhutaan seksuaalisesta fetisismistä.

Seksuaalisen fetisismin lyhyt määritelmä

Tiedot on kerätty seksologin haastattelun pohjalta, ilmiötä käsitelleiden psykiatrinen artikkelien pohjalta, wikipediasta, Internetin keksustelufoorumeilta ja ilmiötä objektiivisesti tarkkailemalla.

Seksuaalinen fetisismi on ensisijaisesti seksuaalista kiihottumista esineistä tai tietyistä tilanteista, joissa esinettä käytetään. Esinettä, joka saa aikaan tuon kiihottuneisuuden tilan, kutsutaan fetissiksi ja henkilöä johon esine vaikuttaa fetisistiksi. Seksuaalinen fetisismi on esinekohtainen seksuaalihäiriö, johon ei kuitenkaan enää suhtauduta puhtaasti hoitoa vaativana ongelmana. Useimmin fetisisteille tietty esine vain lisää nautintoa normaalin seksuaalisen kanssakäymisen yhteydessä, kun harvemmat taas eivät voi kokea tyydytystä kuin tietyn esineen tai sen käyttöön liittyvän tilanteen kautta. Jälkimmäisissä tapauksissa on mahdollista, että fetissin kohde on arveluttava, laiton tai jopa terveydelle haitallinen, jolloin fetisismistä muodostuu hoitoa vaativa tila.

Määritelmä on kuitenkin todellisuudessa varsin monimutkainen ja vaihtelee tulkitaanko fetisismiä esimerkiksi lääketieteen vai psykologian näkökulmasta. Yleinen suhtautuminen fetisismiin on vaihdellut viimeisen sadan vuoden aikana paljon. Ihmisten avara-katseisuuden lisääntyessä, myös fetissit ovat saaneet lisää tilaa kukoistaa. Tämä on edesauttanut, ettei rankimpiakaan suuntautumisia kuten sadomasokismia, enää määritellä sairauksiksi Suomessakaan.



“What all these people are doing is not aggressive; they are inventing new possibilities of pleasure with strange parts of their body - through the eroticization of the body. I think it's...a creative enterprise, which has as one of its main features what I call the desexualization of pleasure.”

Linaus: Aldrich, Robert ja Wotherspoon, Gary /
Who's Who: In Gay and Lesbian History from
Antiquity to World War II (2001)

BDSM lyhyesti määriteltynä

Tiedot on kerätty pala palalta seksologin haastattelun pohjalta, ilmiötä käsitelleiden psykiatristen artikkeleiden pohjalta, alan lehdistä, wikipediasta, Internetin keskustelufoorumeilta ja ilmiötä objektiivisesti tarkkailemalla.

BDSM:llä tarkoitetaan sadomasokistisia seksuaalifetissejä. Nämä fetissit rakentuvat pääasiallisesti alistajan (Tunnetaan myös nimikkeillä: Top tai Dominant) ja alistettavan (Bottom tai Submissive) väliselle vuorovaikutukselle heidän yhteisiin sopimuksiinsa nojaten. Sopimuksilla tarkoitetaan yhteisiä pelisääntöjä ja molempien suostumusta kyseiseen toimintaan. Näillä säännöillä pyritään luomaan yhteiset rajat joiden rikkominen ei ole sopivaa. Yleisimmin käytetty varmuuskeino rajojen rikkoontumista vastaan on turvasana, jonka lausuminen lopettaa session.

BDSM:n alle nivoutuu B&D, eli bondage & discipline, jossa on tarkoitus rajoittaa alistettavan liikkumista esimerkiksi köysillä sitomalla.

D&S, eli dominance & submission, joka perustuu valtasuhteiden vaihtoon alistajan ja alistettavan välillä.

Kolmas ja kenties kuuluisin osa-alue on S&M, eli sadism & masochism, jossa kivun hallittu tuottaminen on erityisessä roolissa muun henkisen ja fyysisen alistuksen lisäksi.

9.2

DSM ja esineetön alistaminen

D

SM kulttuuri ei kuitenkaan rajoitu vain esineiden ympärille ja niiden avulla edellä mainittujen kokemusten aikaansaamiseen. Ala-kulttuurissa pätevät myös tosielämästä tutut hierarkian käsitteet, jotka voivat ilmetä hyvinkin pelkistettyinä sääntöinä. Näiden ennalta sovittujen rajoitusten tarkoitus on luoda psykologinen rooli dominoijan ja dominoitavan välille, ilman minkäänlaista objekteilla tapahtuvaa fyysistä stimulanttia. Tämä näkymätön aspekti myös mahdollistaa hallisija-hallittava suhteen harjoittamisen jokapäiväisessä arkisessa kanssakäymisessä ja julkisissa paikoissa. Ei esimerkiksi voi tietää, kuka lähikaupan kanssaihmisistä käy siellä omasta tahdostaan tai vain koska dominoivan osapuolen käskyjä on toteltava.



DSM kulttuurissa seksuaalista mielihyvää tuotetaan usein alistamisen ja/tai kivun tuntemuksen avulla. Tähän tarkoitukseen on kulttuurin sisällä syntynyt oma mielikuvituksellinen tapa käyttää jokapäiväisiä tarvikkeita. Pyykkinarut, mattopiiskat, kynttilät, pingismailat, jääpalat, kuminauhat, pölyhuiskut, muovihanskat, neulat, kermavaahto, hedelmät, vihannekset, öljyt ja muut kuviteltavissa olevat arkipäiväiset tarvikkeet ovat saaneet uusia käyttötapoja kyseisessä alakulttuurissa.

Näiden välineiden käytön tarkoituksena on stimulaatio, kiusaaminen, vapauden rajoittaminen, alistaminen ja mahdollisesti kivun tuottaminen. Kipu on erityisesti sadomasokistisessa (S&M) genressä suuressa osassa stimulaatiota. Tietenkin vain mielikuvitus ja kokeilunhalu ovat rajana erilaisten uusien esineiden käyttöönottoon ja seksuaalistamiseen.

Mielestäni tämä seksuaalisuuden osa-alue on kekseliäisyydessään edelläkävijä suunnittelullisestakin perspektiivistä. Se hyödyntää olemassa olevia esineitä luoden niille fetisistisen jännitteen seksuaalisen mielihyvän tuottajana. Normaali arkipäiväinen objekti muuntuu lähes pyhäksi, kunnioitusta herättäväksi nautinnollisen rituaalin työkaluksi.

DSM:n ja fetisistisen seksuaalisuuden (sakitajan) seksuaalistaminen



Silominen



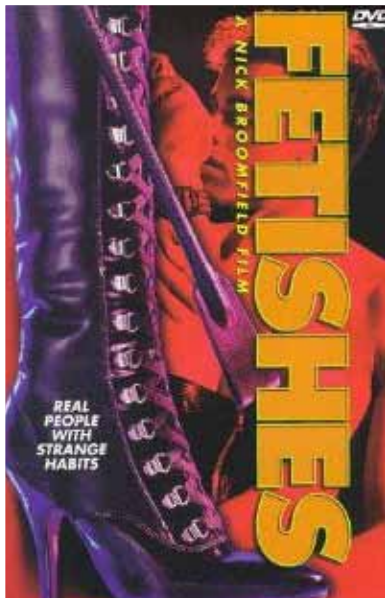
Kiusa



Piiskaus

BDSM ja kaupallisuus

BDSM:n erityispiirre on juuri laaja esineistön hyväksikäyttö sessioiden yhteydessä. Huonekaluista seksilelujen ja kidutusvälineiden kautta muotiin sekä palveluihin, kaupallinen BDSM pitää sisällään mielenkiintoisen laajan kattauksen suunnittelun osa-alueita. Esineiden eksoottisista käyttötavoista johtuen on niiden toimintavarmuuden oltava taattu. Varsinkin amerikkalaisten valmistajien luulisi olevan toimintavarmuuden suhteen erityisen pedantteja syytteiden pelossa. Skenaario, jossa käyttäjä murtaa niskansa panokeinun pettäessä, ei houkuta valmistajaa. Tämän vuoksi yhtiöillä, kuten esimerkiksi periamerikkalainen Stockroom (www.stockroom.com), on palkkalistoillaan useita suunnittelijoita. He myös teettävät suunnittelemaan tuotteitaan amerikkalaisilla alihankkijoilla.



Kuva: IMDb

BDSM-kulttuuriin liitetään useita materiaalisia kliseitä kuten nahka, PVC, kumi ja kromattu metalli. Useimmat näistä liittyvät juuri pukeutumiseen, jossa edellä mainituilla materiaalivalinnoilla pyritään luomaan niin kutsuttu Second skin. Second skin on fetissimuotiin vakiintunut käsite pyrkii aikaansaamaan vaatetuksella samalla täysin peitetty, mutta alaston vaikutelma. Fetissi-asun on tarkoitus nuolla ihoa, puristaa sitä ja saada aikaan vapautta rajoittava tuntemus. Samalla se voi olla esimerkiksi läpinäkyvää lateksia, jolloin kontrasti asun tuottaman tuntemuksen kanssa suhteessa peittävyteen on mahdollisimman suuri. Osa fetisisteistä haluaa asunsa mahdollistavan oman individualistisen taipumuksen mukaisen stimulaation. Tällöin asua kontrolloiva dominoija voi esimerkiksi estää hapen saannin erikseen asun suunnitellun ilmatiiviin hupun avulla. Tämänkaltaisen taipumus ja useita muita on mahdollista löytää Nick Broomfieldin dokumentista Fetishes, 1996.

BDSM ja muoti

DSM-7 ilähuonekalut



DSM-huonekalut on suunniteltu erityisesti niihin kahlittujen ihmisten liikkeen rajoittamiseksi ja asettamaan heidät dominoijalle sopivaan asentoon. Huonekalujen pohjana toimii esimerkiksi modifioidut sängyt, tuolit, sahauspukit ja häkit. Nämä huonekalut ovat normaalia vahvempia ja varustettu erikseen mahdollistamaan uhrin sitominen niihin.



DSM menee kaupallisuuden astuessa kuvaan vielä pidemmälle. Välineistön hinnan ja yksityisasuntojen tilanpuutteen takia palveluja voi ostaa myös erikseen tähän tarkoitukseen erikoistuneista Fetissi-klubeista. Tällaisia palveluja tarjoavia fasiliteetteja löytyi ennen vain isoimmista kaupungeista, mutta yleisten mielipiteiden avarruttua ja tiedon lisääntyttyä Internetin välityksellä korkealaatuiset klubit ovat löytäneet uusia asiakkaita syrjäisemmiltäkin seuduilta. Esimerkiksi Helsingistä, jossa toimii diskreetisti varsin kattavia palveluja tarjoava klubi noin puolen tunnin ajomatkan päässä keskustasta. Klubiin voi halutessaan tutustua lähemmin osoitteesta (www.villi-ira.net/villi-ira/). Tuntitaksa perus-alistamisesta on 200 euroa. Seksiä ei näissä paikoissa myydä.



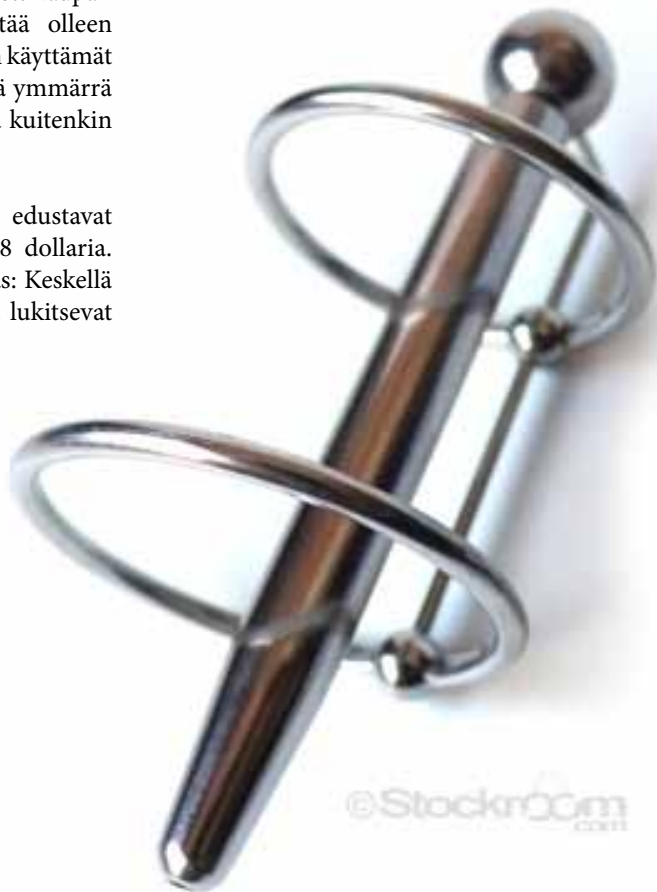
DSM ja
palvelut

BDSM ja eroottiset kidutusvälineet

S

tockroom (www.stockroom.com) on Internetin vanhimpia erotiikkaan erikoistuneita nettikauppoja ja se on pääasiallisesti toiminut netissä jo vuodesta 1990 lähtien. Yrityksellä on valikoimissaan erityisen kattava kokoelma BDSM kulttuuriin liittyvää välineistöä ja se on ollut yksi merkittävistä genren kehittäjistä. Hinnat ovat korkeat suhteessa muihin samankaltaisiin yrityksiin, koska kaikki Stockroomin tuotteet valmistetaan Amerikassa, mikä nostaa hintaa. Stockroom suunnittelee tuotteensa itse. Erityisen kiinnostavia näistä ovat jo edistyneemmille bondagen ja sadomasokismin harrastajille tarjotut välineet. Nettikaupan sivuja selatessa suurin innoituksen lähde näyttää olleen keskiaikaisen inkvisition kuulustelumenetelmissään käyttämät keinot. Osaa tuotteista katsoessa ei ensisilmäyksellä ymmärrä niiden toimintaperiaatetta. Kuvausta lukiessa tämä kuitenkin valkenee peruuttamattomasti.

Sivuston mielenkiintoisampaa välineistöä edustavat esimerkiksi Gates of Hell-penislukko hintaan 118 dollaria. Toimintaperiaate on yksinkertaisuudessaan nerokas: Keskellä oleva puikko työnnetään virtsaputkeen ja renkaat lukitsevat laitteen paikalleen peniksen jäykistyessä.



Kuva: Gates of Hell -penislukko/ Stockroom

©Stockroom.com



Kuva: Mike's spikes -piikkikahle/ Stockroom



Kuva: The Pear of Anguish -anuslukko/ Stockroom



Toinen sivuston mieleenjäävimmistä laitteista on Mike's spikes-piikkikahle. Kyseinen väline on myös voittanut vuoden 2011 XBiz Alternative Pleasure Product-palkinnon. Kuvasarja kertonee kaiken oleellisen toimintaperiaatteesta.

Myös unisex tuotteita löytyy. The Pear of Anguish lukitsee pääsyn käyttäjän anukseen. Toimintaperiaate perustuu laitteen mekaaniseen laajenemiseen paikalle asennuksen jälkeen. Laite on myös lukittavissa laajennuttuaan, estäen lukon sisälleen saaneelta sen omaehtoisen poiston.

Internetin kautta tavoitettava kansainvälinen ostajakunta mahdollistaa näinkin marginaalisten esineiden olemassaolon. On kuitenkin todettava, että valmistusteknisesti edellä mainitut esineet ovat ilmeisen paljon käsityötä valmistusvaiheessaan sisältäviä, mikä näin ollen nostaa hintaa. "The Pear" maksaa 415 dollaria. Ne siis edustavat BDSM-maailman Haute Couturea ja ovat käyttäjäpiireissä ilmeisen arvostettuja.



seksikaupat ovat korkean kynnyksen takana monelle. Normaalit marketitsen sijaan tarjoavat uskomattoman valikoiman toinen toistaan mielenkiintoisempia ulokkeita ja reikiä. Mikä parasta: Ne ovat täysin hygieenisii ja ostoksilla käynti ei herätä minkäänlaista ei-toivottua huomiota. Käytön jälkeen tuotteet myös voidaan hävittää biojätteen mukana. Myös aivan normaalit sekatavarakaupat ovat mainioita lähteitä improvisoiduille seksileluille. Arkisilta näyttävillä esineillä ja tarvikkeilla on sekin hyvä puoli, että ne eivät näytä seksivälineiltä. Näin välttyään mahdolliselta nololta välineen paljastumiselta väärään aikaan.

Päätin itsekkin kokeilla. Lähdin avoimin mielin sekatavarakauppa Clas Ohlsoniin etsimään tavaroita, joille olisi mahdollista kehittää uusi eroottinen käyttötarkoitus. Tavaroiden sisältämät mahdollisuudet alkoivat paljastua kuin itsestään. Valikoima on periaatteessa kuin bondageen erikoistuneen verkkokaupan, mutta hinnat vain murto-osa seksivälineiksi varta vasten suunnitelluista esineistä. Löytyy köyttä, kettinkiä ja television antennikaapelia sitomiseen. Puristimia ja pyykkipoikia on mahdollista käyttää nipistelyyn. Nämä ovat tietenkin varsin itsestään selviä välineitä, joita on mahdollista käyttää sellaisenaan. Halusin kuitenkin löytää jotain hienovaraisempaa ja ei niin selkeästi taloustavaramaista.

Kuljeskellessani hyllykköjen välissä saavuin kodin sisustusosastolle. Huomioni kiinnittivät verhojen ripustusrenkaat. Kymmenen mustan muovirenkaan paketti maksoi noin neljä euroa. Halkaisijaltaan noin neljän sentin renkaat muistuttivat kovasti seksikaupassa näkemiäni penisrenkaita. Näiden renkaiden erikoisuus oli kuitenkin kehällä sijaitseva pienempi rengas, johon verhojen ripustusklipsi oli mahdollista kiinnittää itse renkaiden roikkuessa verhotangosta. Mielestäni nämä mustan pelkistetyt renkaat näyttivät graafisuudessaan varsin tyylikkäiltä. Kotiin päästyäni totesin renkaiden toimivan aiemmin miettimässäni tarkoituksessa. Pujotin pienemmän renkaan läpi mustan nauhan ja salatun funktionaalinen riipus oli valmis. Testasin psykologista vaikutelmaa viettäessäni aikaa kavereideni kanssa. Kukaan, joka ei tiennyt lopputyöni tutkimusaihetta, ei osannut arvata mikä kaulassani roikkuva pyöreä esine oli. Sanoessani, että se on verhorengas, sain vastaukseksi yleisemmin kohteliaan hymäyksen. Jatkaessani, että se on myös penisrengas, keskustelun sävy muuttui. Olin varsin tyytyväinen improvisoituun seksilelu-riipukseen, joka toimi sekä käytännössä, että jäänsärkijänä keskustelun kangerrellessa.

Seksitaavarikaupaan



Kuva: Rengas-riipus/ Lauri Löppönen

SMF:n Tapaaminen



Tuona päivänä dotin päivämäärää 10.3.2012 sekavin tuntein. Käytännön tasolle. Olin osallistumassa SM fetisisti ryhmän (SMFR / www.smfr.net) kuukausittaiseen kokoontumiseen. Yhdistys toimii pääkaupunkiseudulla tarkoituksenaan jakaa asiallista tietoa sadomasokismista ja fetisseistä. Yhdistys myös järjestää tapahtumia ja tapaamisia näistä kiinnostuneille täysi-ikäisille ihmisille. Mielestäni oli tärkeää fetisien tutkimuksen kannalta nähdä mitä tämä kulttuuri pitää todellisuudessaan sisällään. Tarkoituksenani oli tarkastella tilannetta niin kutsutusti luonnossa.

Club SMF 38 Muukalaislegioona järjestettiin ravintola-laiva Wäiskissä lauantai-iltana 10.3.2012. Olin aloittanut henkisen valmistumisen jo kolmisen viikkoa etukäteen valitessani osallistua suunniteltuaan. Tähän kuului esimerkiksi valituille kavereille perua. Mietin myös mahdollista vaikeammaksi mukaan tapaamiseen, olisihan tutussa seurassa mukavampaa kuin olin ajatellut. Kysyttyäni aina alussa oltiin lähdössä kohdata uusi ja vieras tilanne. Tämä osoittautui vaikeamman mukaan, mutta kun näytin yhdistyksen laatimat tapaamisten etiketin ja säännösten, ei halukkuus enää jatkunutkaan. On ymmärrettävää, että nämä selkeät ja jopa tiukat säännöt jaakava toiminta vaatii ihmisten epäluulot. Seuraavilla sivuilla on luettavissa yhdistyksen tapaamisia koskeva etiketti.

KÄYTÖSETIKETTI

*** Hyvään kinkytapaan kuuluu, että illan tapahtumista tai juhlien vieraista ei kerrota ulkopuolisille. Itse voit toki kertoa olleesi kinkytapahtumassa ja mitä siellä olet tehnyt, ethän kuitenkaan mainitse muita paikallaolijoita edes nimimerkillä ilman tämän suostumusta.*

*** Ennen kaikkea muista kunnioittaa kanssaihmiäsi kaikin mahdollisin tavoin, niin fyysisesti kuin mielipiteidenkin osalta. Mieti missä paikassa juhlatilaa sessioit, huomioi sessiosi mahdolliset riskitekijät niin itsellesi kuin juhlayleisölle. Ravintolatiloiissa ollessamme esimerkiksi neulointusta(*) ei tehdä baaritiskillä ja muutoinkin kunnioitetaan myös ravintolan omaa henkilökuntaa.*

Kommentoinnit ja omat erityiset mielipiteet session kulusta, toisen ulkonäöstä, ulkomuodosta, pukeutumisesta tms on paras pitää omana tietona. Asiaton, halventava kommentti voi loukata kanssajuhlijaa.

*** Katsoa saa, ei koskea ilman toisen suostumusta: jokaisen henkilön yksityisyyttä ja itsemääräämisoikeutta tulee kunnioittaa.*

*** Älä koskaan sekaannu, osallistu tai puutu toisten sessioon ilman, että siitä on etukäteen yhteisymmärryksessä sovittu sessioivien henkilöiden kanssa.*

Varsinkin sessiotilanteessa pidä tarvittava etäisyys jo oman turvallisuutesi takia. Pidä siis etäisyyttä ainakin piiskan tai ruoskan mitan verran.

Sessiotilanteessa henkilön näkyvyyttä, liikkuvuutta ym vapaata olemista voi olla rajoitettu. Älä siis lähesty sidottua henkilöä sessiotilanteessa.

*** Vältä tapahtumassamme sessiointia liiallisessa humalatilassa.*

*** Edes huvikseen ei ketään, edes ystäviä, saa ohimennen lääppiä, sivaltaa piiskalla tms. Kaikkeen toisen koskemiseen on siis oltava lupa ja suostumus.*

*** Jokainen on itse vastuussa itsestään ja tekemisistään, myös omasta alkoholinkäytöstään.*

*** Henkilökunnalla on oikeus poistaa huonosti käyttäytyvä ja toisia vaarantava juhlija / juhlijat tilaisuudesta ilman erillistä varoitusta.*

Lähde: SMFR:n Internet sivut

(*) Neulointu on hygieenisten, yleensä lävistysten tekoon tarkoitettujen injektioneulojen pistämistä ihoon.

Oletko ensi kertaa tulossa bileisiin? Älä hätäile, tässä vastauksia mieltäsi askarruttaviin kysymyksiin!
Ensiksi kuitenkin kertaus bileitten etiketistä

KÄYTÖSETIKETTI ** Hyvään kinkytapaan kuuluu, että illan tapahtumista tai juhlien vieraista ei kerrota ulkopuolisille. Itse voit toki kertoa olleesi kinkytapahtumassa ja mitä siellä olet tehnyt, ethän kuitenkaan mainitse muita paikallaolijoita edes nimimerkillä ilman tämän suostumusta. ** Ennen kaikkea muista kunnioittaa kanssaihmiäsi kaikin mahdollisin tavoin, niin fyysisesti kuin mielipiteidenkin osalta. Mieti missä paikassa juhlatilaa sessioit, huomioi [...]

Minkälaisia ihmisiä bileissä käy? Ovatko he aivan outoja?

Bileissä käyvät ihmiset ovat aivan tavallisia ihmisiä. He käyvät töissä tai opiskelevat ja harrastavat aivan normaaleja asioita. Heissä on heteroita ja homoseksuaaleja, perheellisiä ja sinkkuja, kaksikymppisiä ja viisikymppisiä. Et voi millään erottaa heitä kadulla, sillä suurin osa ei halua mainostaa julkisesti taipumuksiaan esimerkiksi pukeutumisella. Seksuaalisuuteen he suhtautuvat keskivertoa avoimemmin, mutta tästä ei tehdä mitään numeroa; kun on muutaman kerran käynyt bileissä ja tutustunut muihin samanmielisiin, "normaaliväestön" ennakoluulot ohitetaan olankohautuksella. Kinkilyssä ei ole käännytyskonnollisia piirteitä.

Mitä bileissä tehdään? Ovatko kyseessä orgiat, ja miten selviän niistä?

Bileet ovat yleensä peruskaavaltaan aivan tavallisten bileiden tapaiset: tavataan tuttuja, juodaan, musiikki pauhaa, kaikki ovat pukeutuneet parhaimpiinsa. Alkuilta on enemmän tilanteen tarkkailua, juhlayleisön, laitteiden ja sisustuksen arviointia – mitä pitemmälle ilta ehtii sitä useammat haluavat kokeilla rajojaan yleisön edessä. Jos kyseessä ovat maksulliset bileet, on yleensä tarjolla myös jonkinlaisia valmiita esityksiä. Yleensä juhlapaikassa on erityinen tila varattu S/M – leikeissä käytettäville laitteille. Vaikka ihmiset yleensä korostavatkin sitä, että näissä leikeissä on tärkeämpää se mitä pään sisällä tapahtuu, on juhlatilanne hiukan toisenlainen. Juuri kenelläkään ei kuitenkaan ole kotioloissa käytettävissään mitään suurikokoisia kiinnitystelineitä tai esimerkiksi slingiä (eräänlainen kiikku johon alistuva osapuoli kiinnitetään), joten tietty välineurheilumaisuus korostuu – on hauskaa kokeilla uusia vempaimia. Toisaalta monet meistä ovat exhibitionisteja, jotka saavat omat kicksinsä yleisön läsnäolosta.

Bileissä on tarkka etiketti siitä, mitä saa tehdä, mitä ei. Ehdottomasti on kiellettyä mennä sekaantumaan toisten sessioon lupaa kysymättä. Et siis voi huitaista piiskalla ketään vain koska mielesi tekee kokeilla ja kukaan ei tunnu katsovan. Lähtökohtainen olettamus on myös, että Master tai Domina määrää mitä saa tai ei saa tehdä hänen orjalleen/orjattarelleen. Pariskunnat sopivat omat sääntönsä tuollaisia tilanteita varten, ja kuten S/M- sessioissa yleensäkin, edetään aina alistujan ehdoilla. Kenellekään ei siis tehdä mitään mitä hän ei itse halua.

Huom! SMFR:n bileissä ei ole aina käytössä dark roomia(**), emmekä myöskään harrasta minkäänlaisten seuralaispalvelujen välittämistä.

(**) Tila, jossa mahdollisuus aktiin.

Lähde: SMFR:n Internet sivut

Mitä minun kannattaa ottaa mukaani bileisiin?

Talon puolesta paikalla on jo puheena olleita laitteita, mutta esimerkiksi hieromasauvat, nänninnipistimet tms. pienet tai hyvin henkilökohtaiset tavarat kannattaa pakata mukaan. Voit jättää ne kassissa narikkaan ja hakea tarvittaessa. Myös piiskat ovat yleensä henkilökohtaisia välineitä, kuten tietysti myös kahleet, kaulapannat ja talutushihnat, jotka tietysti kulkevatkin orjan tai orjattaren mukana pitkin iltaa. Jos jotakin oleellista puuttuu, niin yleensä kaikki mielellään lainaavat tarvikkeitaan.

Mitä bileissä saa tehdä?

Se mitä bileissä saa tehdä, on sinun ja partnerisi välinen asia. Niin kauan kuin kaikki näyttää menevän molempien osapuolten toiveiden mukaan, ei kukaan tule taatusti keskeyttämään mitään. Muista kuitenkin sekä maalaisjärjen sanelema huomaavaisuus toisia juhlijoita kohtaan, että juhlapaikan asettamat vaatimukset: ravintolaympäristö ei ole juhlien luonteesta huolimatta ihan sama asia kuin kotibileet.

Tuntevatko kaikki muut toisensa? Tuijotetaanko minua kun olen yksin ensikertalaisena paikalla?

Kiinnostus S/M – ja fetishkulttuuria kohtaan kasvaa Suomessa kovaa vauhtia, joten jokaisissa bileissä on aivan takuulla ihmisiä, jotka ovat mukana aivan ensimmäisiä kertoja – he eivät tunne sen enempää juhlavieraita kuin sinäkään. Kaikki haluavat innokkaasti tutustua uusiin ihmisiin, joten juttuseuran löytäminen ei ole mikään ongelma. Bilepaikasta riippuen voit viettää iltasi myös tanssilattialla!

Onko pukuni liian rohkea?

Ei varmasti ole. Todennäköisempää on, että sinua hiukan harmittaa ettet kuitenkin ottanut sitä vielä paljastavampaa asua. Toisaalta myös perinteinen S/M -pukeutuminen on toisinaan aika kaavoittunutta (niittejä, nahkaa, mustaa, pvc:tä jne.), joten kannattaa miettiä miten sitäkin voisi uudistaa. Asusi voi siis olla mielikuvituksellinen, kummallinen, värikäs, villi tai hauska vaikkei kaikkea paljastakaan.

Onko pukuni liian nössö?

Hmm... jos mietit noin, se saattaa hyvinkin olla. Rintojen tai takapuolen näkyminen kokonaan ei ole lainkaan pahasta, annat vain itsestäsi rohkean vaikutelman!

Voiko bileisiin tulla yksin?

Voi, sillä kuten sanottua, suurin osa ihmisistä ei tunne toisiaan. Sosiaalisena tapahtumana juhlat ovat erinomainen tapa tutustua uusiin ja mielenkiintoisiin ihmisiin joten rohkaise mielesi ja saavu paikalle avoimin mielin – löydät varmasti mukavaa juttuseuraa. Olet itse ratkaisevassa roolissa juhlien rennon ja vapaamielisen ilmapiirin luomisessa.

Lähde: SMFR:n Internet sivut

Säännöstön luettuaan juhlien luonne oli auennut mukaan pyytämilleni henkilöille. Romanttinen, elokuvistakin tuttu kuva tilaisuuden luonteesta oli korvautunut kovalla todellisuudella. Tilaisuudessa ei tulisi olemaan ylimaallisia pimeyden enkeleitä verhoutuneina synneistä punottuihin kahleisiin, vaan kansan syvät rivit piiskaamassa toisiaan. Aitoa menoa.

Kunnioittaakseni tilaisuuden säännöstöä, en aio puhua tilaisuuden tapahtumien yksityiskohdista ja mitä siellä todistin, tarkemmin. Yleisesti tilaisuus vahvisti kuvaani seksuaalisista fetisseistä normaalina toimintana ihmismielen himojen hiljentämiseksi. Tapahtuman luonne oli vahvasti sosiaalinen. Kyseessä oli enemmänkin teemajuhlat joissa osallistujat jakoivat yhteisen salaisuuden. Uskoisin myös juuri tämän yhteisen nimittäjän olevan erilaiset ihmiset yhteen saattava voima. Ihmiset, jotka jakavat erilaiset taustat eivät muuten välttämättä koskaan tapaisi. Tämänkaltaiset tapahtumat ovat luonteeltaan niin kontrastisia normaaliin arkeen, että myöskään niiden terapeutista vaikutusta ei voi sivuuttaa. Aina välillä rutiinit on katkaistava ja siihen pieni annos sadismia toimii mainiosti.

Vuonna 2006 julkaistussa tutkimuksessa : *Psychological Functioning of Bondage/Domination/Sado-Masochism (BDSM) Practitioners*. Kalifornialainen Pamela H. Connolly tutki 32 BDSM harjoittajan ryhmää. Osana laajempaa tutkimusta paljastui harjoittajien koulutus ja työllistyminen eri aloille. Kaiken kaikkiaan varsin normaaleja persoonia, mutta keskivertoa korkeammin koulutettuja:

Education and Employment

Compared to figures from the U.S. Census Bureau's 2002 Current Population Survey (CPS), this was a highly educated group. The vastmajority (96.9%) had completed high school, most (57.8%) had earned a bachelor's degree, and a fairly large percentage (17.2%) had earned a master's or doctoral degree as well. Most of these respondents (67.0%)worked in professional fields, though a reasonably large percentage (22.7%) worked in creative fields. Among the respondents were writers, teachers, filmmakers, designers, secretaries, accountants, and government officials.

Journal of Psychology & Human Sexuality, Vol. 18(1) 2006
Available online at <http://www.haworthpress.com/web/JPHS>
© 2006 by The Haworth Press, Inc. All rights reserved.

Seksuaalinen fetisismi ja esineen haluttavuus





ikä tekee esineestä haluttavan? Miten objekti, joka passiivisesti vain on, voi saada aikaan ihmisessä voimakkaan reaktion ja vetää puoleensa? Pohdimme asiaa yhdessä seksologin ja gynekologin ammatissa toimivan asiantuntijan kanssa.

Esineen haluamisen tasoja on useita: Tarpeesta turhamaisuuteen ja jopa puhtaan seksuaaliseen. Fetisseistä puhuttaessa esine saa aikaan ihmisessä tavallista voimakkaamman reaktion. Esine, joka täysin itsenäisesti saa henkilössä aikaan seksuaalisen jännitteen on puhtaasti fetisistinen objekti. Seksologi antoi esimerkin yhdestä yleisimmästä miesten fetisistisestä objektista: Naisten pikkuhousut, jotka varsinkin käytettynä vahvasti symboloivat intiimiä feminiinisyttä. Esineen haluttavuuden skaala kuitenkin on hyvin laaja ja haluamisen asteet vaihtelevat heikosta täydelliseen. Yleisempää on, että jokin tietty esine vain vahvistaa seksuaalista kokemusta. Tällöin puhutaan niin kutsutuista triggereistä, eli ärsykeistä, jotka eivät kuitenkaan varsinaisen lääketieteellisen diagnostiikan mukaan ole fetissejä. Triggeriä voivat olla esineen aikaan saamat tuntemukset, hajut ja/tai maut yhdistettynä johonkin muuhun yleensä tavanomaisempaan seksuaaliseen toimintaan.

Mielestäni juuri nämä triggerit ovat hyvin mielenkiintoisia. Ne ovat latautuneet objektiin itseensä ja vapautuvat sopivan henkilön kohdatessa objektin. Voidaan siis olettaa, että jokainen olemassa oleva esine sisältää triggeriä. Niiden vaikutustapa ja voimakkuus vaihtelevat kohdehenkilön mieltymysten mukaan. Samalla ne ovat monimutkaisuudessaan erittäin tulkinnanvaraisia jäljitettäessä ihmisen ja esineen välisen vetovoiman perimmäisiä syitä. Onko luksus-tuote hankittu laadun takia vai onko esimerkiksi kalliin auton tai käsilaukun

omistamisen aikaansaama statusarvon nousu ja sen muissa ihmisissä herättämä kateellisuus tai ihailu tärkeämpää? Oli miten vain, jokin mystinen seikka saa ihmisen kiintymään tuotteeseen, joka on esimerkiksi liian kallis tai jota ei oikeastaan tarvitsisi, ihastumisen kaltaisessa hurmoksessa. Suomenkieleen on jopa vakiintunut ilmaus tällaista tilaa kuvaamaan. Puhutaan esimerkiksi auto- ja asunto-kuumeesta.

Seksuaalisen fetisismien määritelmää hieman taivutettaessa voidaankin sanoa, että kaikilla ihmisillä on jonkin asteinen seksuaalinen fetissi. Se on normaalia. Seksologin mukaan seksuaalisesta fetisismistä tulee ongelma sen alkaessa häiritä henkilöä itseään tai muita sivullisia. Tällaisissa tilanteissa yleisimmin hakeudutaan hoitoon seksologille. Haastattelun aikana minulle alkoi valjeta seksuaalisen fetisismien todellinen luonne. Se on varsin yleistä, mutta normaalisti ihmisten ongelmat ovat hyvin arkipäiväisiä. Internet antaa väärän kuvan korostaen liikaa marginaalisia perversioita. Kysyessäni seksologin työssään kohtaamistaan erikoisista tapauksista, hän muisti uran alkuaikoina kohtaamansa nekrofilin, mutta korosti näiden äärimmäisyyksien harvinaislaatuista. Muuten ihmisten objekteihin liittämät halut eivät paljastu seksologille käytännössä, elleivät ihmiset koe niitä ongelmaksi.

Haastateltavani kuitenkin jatkoi gynekologin ammatissaan kohtaamistaan tapauksista esineisiin liittyen. Hän kertoi, kuinka hän gynekologina on poistanut esineitä ihmisistä. Yleisimmin nämä objektit ovat esimerkiksi deodorantti- tai hiuslakkapullojen korkkeja. Ne irtoavat kun pullo on työnnetty ruumiin onkaloon ja se vedetään sieltä pois. Terävä muovireuna korkeissa kiilautuu vasten limakalvoja, ja poistaminen kotikonstein on näin ollen lähes mahdotonta. Epäilen kosmetiikkateollisuuden pakkaussuunnittelijoiden miettineen tätä suunnitellessaan alitajuisesti

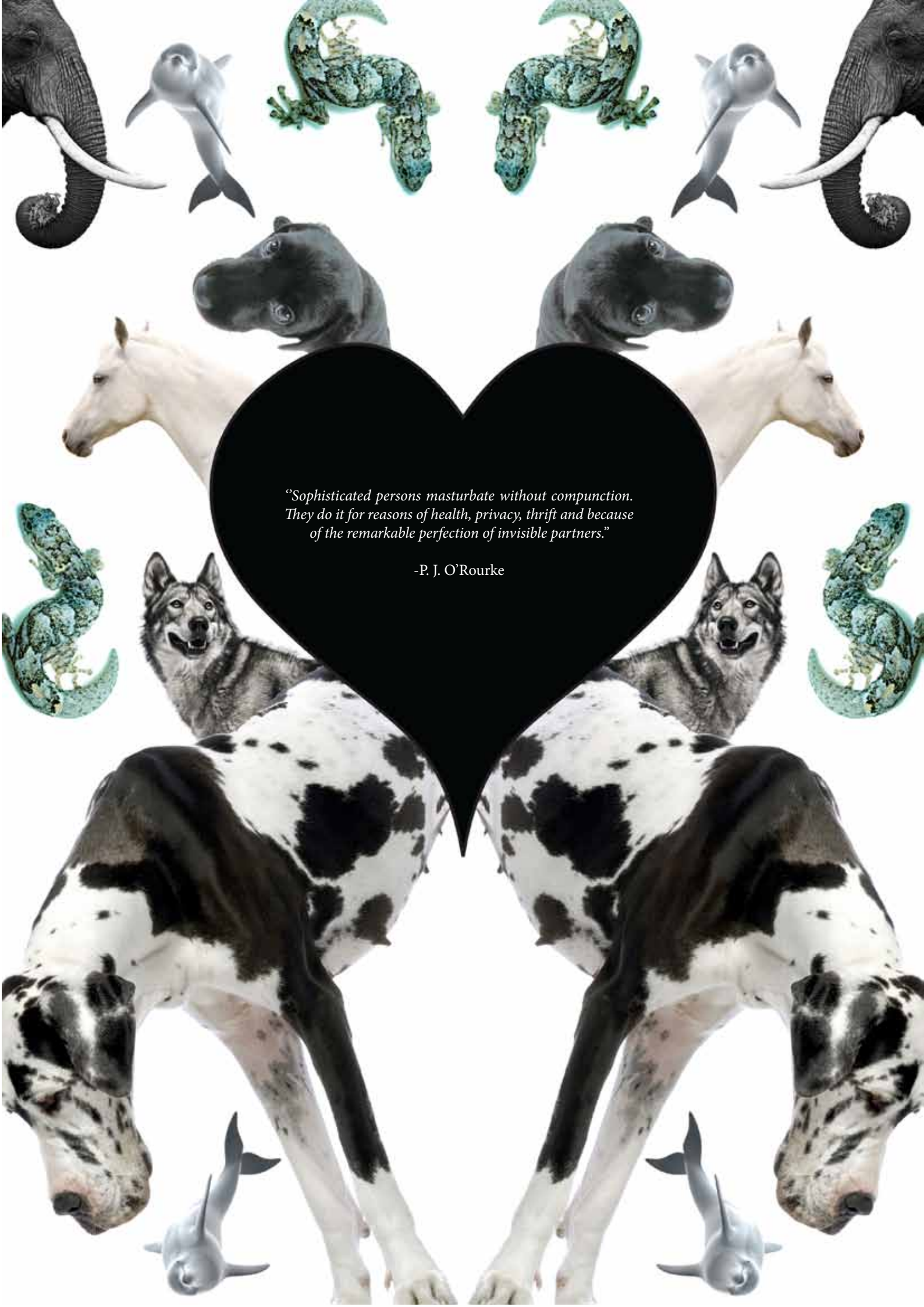
fallistisia muotoja tuotteisiinsa. Toinen suhteellisen yleinen ongelma koskee miehiä ja erilaisia renkaita peniksen ympärillä. Penisrenkailla on pitkä historia potenssin vahvistuksessa, mutta aina asiat eivät mene niin kuin pitäisi. Liian pienen renkaan asettaminen löysän peniksen juureen on johtanut erektoituneen peniksen verenkiertohäiriönä. Tämän seurauksena penis ei palaa lepotilaan, eikä rengasta siis saa pois kuin leikkaamalla se irti.

Haastateltavani kertoi myös erään kohtaamansa tapauksen suoran yhteyden suomalaisittain niin arvostettuun taideteolliseen lasituotantoon. Vuosia sitten hän oli joutunut avustamaan kirurgia toimenpiteessä, jossa potilaalta poistettiin anaalista Timo Sarpanevan Festivo-kynttilänjalka. Onneton kapine oli luiskahtanut sisään kantaansa myöten ja lasisena siitä oli lähes mahdoton saada kunnan otetta kirurgin työvälineillä. Haastateltavani totesi tämän kerrottuaan, ettei voi enää koskaan katsoa kyseistä design-tuotetta samalla tavalla kuin ennen tapausta.

Nämä traagiset katkelmat ihmisten arkisista kommelluksista esineiden vaihtoehtoisten käyttötapojen kanssa todistavat, kuinka ihmismieli on houkutuksille altis. Tiettyssä tilassa ei mietitä tarpeeksi tekojen mahdollisia seurauksia. Voi helposti kuvitella, kuinka esimerkiksi kylpyhuoneessa omassa rauhassa on otolliset olosuhteet varsinkin murrosikäisten hetkelliselle hairahdukselle liialliseen keholliseen itsetutkiskeluun. Nämä esimerkit myös kertovat fetisismien inhimillisestä puolesta. Fetisismi ei välttämättä ole edes tiedostettua toimintaa. Vaistojen ottaessa vallan ja tilaisuuden tehdessä varkaan ei henkilö voi itselleen mitään.

Eläin— ja
fantasia—
seksilelut, sekä
niiden käyttäjät

10:1



*"Sophisticated persons masturbate without compunction.
They do it for reasons of health, privacy, thrift and because
of the remarkable perfection of invisible partners."*

-P. J. O'Rourke

Kuva: Lohikäärme-dildo/ Anonyymi Internet lähde



Kuva: Päällepuottava koira-dildo/ Fetishzone.net



Kuva: Delfini-dildo käytössä/ Anonyymi Internet lähde



Kuva: Erilaisia fantasiasitekovaginaitoita/ Fleshlight



T

etissit ovat suosittumpia nyt kuin koskaan, ainakin jos katsoo erotiikkaan liittyvien esineiden kaupallista tarjontaa. Seksuaaliseen stimulaatioon liittyvät esineet, kuten tekopenikset eli dildot, sekä miehille suunnatut tekovaginat erityisesti tuntuvat ilmentävän tätä nousevaa trendiä monimuotoisuudellaan. Enää ei riitä pelkkä perinteinen anatomisesti korrekki malli, vaan on vaatimus eksoottisempaan muotoon. Erikoistuneista kaupoista Internetissä löytyy realistisia jäljitelmiä koiran, hevosen ja jopa delfinin tai tappajavalaan lisääntymiselimistä. Vastapainoksi realismille on tarjolla myös fantasiahahmoja avaruusolioista zombeihin ja vampyyreistä lohikäärmeisiin. Varsinkin viimeisin tuntuu olevan suunnaton hitti, sillä juuri lohikäärme malleja löytyy usealta valmistajalta ja eri kokovariaatioina. Miesten tekovaginoissa alienit ja lohikäärmeet ovat myös ilmeisen suosittuja. Japanilaisilta valmistajilta löytyy myös suosittujen sarjakuvien ja animaatioiden sankarittareiden eli manga- ja anime-hahmojen nimikkomalleja.

Mikä ihmisiä viehättää tämän kaltaisissa tuotteissa? Eläimiin sekaantuminen on tietenkin aina ollut kiellettyä kristillisen moraalikäsitteen mukaan. Toisaalta



kaikki kielletty taas on kiehtonut ihmismieltä. Tämänkaltaiset tuotteet paljastavat mielenkiintoisia asioita ihmismielen pimeistä sopukoista. Salassa muilta on luvallista haluta kiellettyjä asioita. Tuo muiden ihmisten paheksunta ja kenties kertakaikkinen haluttomuus ymmärtää tämänkaltaista käytöstä lisää näiden esineiden tuottamaa mielihyvää. Tämän seikan puolesta puhuvat juuri internetistä löytämäni kuvat ja keskustelut niiden ympärillä. Ne osoittavat, että käyttäjät

haluavat tuoda perversiotaan esille ja saada aikaan reaktion muissa ihmisissä. Lähettäessään kuvansa keskustelufoorumeille, he paljastavat salaisen puolen itsestään muille. Tämä on mahdollista foorumien suomen anonyymiteetin suojissa. Tuskin kovinkaan moni lähettäisi kuvia harrastuksistaan omalla nimellään. Toisaalta Internetistä löytyvien käyttäjä-kuvien vähyys suhteessa tarjolla oleviin tuotteisiin kertoo, että tämänkaltaisen itse paljastelu on suhteellisen harvinainen ilmiö. Suurin osa tuotteen ostajista luultavimmin vain on kyllästynyt perinteisiin dildoihin ja haluaa kokeilla jotain eksoottista ja jännittävää.

Näillä objekteilla on tietty myös synkempi syy olla olemassa. Ne eivät pelkästään ole tarkoitettu kokeilunhaluisille, terveen seksielämän omaaville henkilöille. Uskon näiden tuotteiden yksi suurimmista käyttäjäryhmistä olevan sosiaalisesti rajoittuneet yksilöt, jotka etsivät uusia keinoja loputtomaan masturbaatioon ilman oikeaa partneria. Kun pelkkä normaali fyysinen stimulaatio ei enää tarjoa mitään uutta, tulee tarve kokeilla jotain eksoottisempaa. Nämä tuotteet vastaavat kysyntään ja ne myös toimitetaan huomiota herättämättä tilaajalleen. Nettikaupasta suoraan kotiovelle.



20

Suunnittelija,
käyttäjä ja
seksinukke





yös miesten on saatava osansa fantasiasta ja tulevaisuus on jo tänään täällä! Puhdas fyysinen mielihyvä ilman mitään sosiaalisia velvoitteita toista elävää henkilöä kohtaan on monelle miehelle yli 7000 euron arvoinen sijoitus. Tällä hinnalla japanilainen luksus seksinukkeihin erikoistunut yritys Honeydolls (<http://www.honeydolls.jp/en/main.html>) tarjoaa kenties maailman teknologisesti edistyneimmät keinotekoiset seksikumppanit. Kalleimmat mallit on varustettu äänigeneraattorilla, ne lämmittävät itsensä normaaliin ruumiinlämpöön ja ottavat jopa suihin normaalin seksin lisäksi.

Honeydollsin nukkejen suunnittelusta vastaavat robotiikkaan ja materiaaleihin erikoistuneet insinöörit yhdessä, kuten yhtiö heitä nimittää, "Human sculpture designer"-suunnittelijoiden kanssa. He ovat valmiita tarjoamaan asiakkailleen vain parasta keinotekoista naisteknologiaa sekä länsimaiseen, että aasialaiseen makuun räätälöitynä. Koska nuket eivät elä, on yrityksen mahdollista tarjota valikoimistaan myös teineiksi luokittelemaansa nukkekategoriaa. Nämä keskivertoa pienemmillä rinnoilla varustetut nuket ovat sivuston mukaan 156 cm pitkiä. Kyseessä on siis länsimaisittain mitattuna lapsi.

Tuotteina nämä nuket ovat erittäin mielenkiintoisia. Ne asettuvat moraalisesti harmaalle alueelle. Onko oikein, että lapsen näköisiä seksinukkeja on olemassa. Kannustavatko ne yhteiskuntamme niin voimakkaasti kieltämään pedofiliaan vai ennalta ehkäisevätkö ne fantasian todeksi muuttumista. Kaupaksi ne kuitenkin menevät, eivätkä ne ole laittomia esimerkiksi Suomessa. Jokaisen oma asiahan se on mitä kotonaan puuhaavat.



Kuva: Anonymi Internet lähde



Kuva: Anonymi Internet lähde



Kuva: Honeydolls

Kuva: Genkigenki.jp



Kuvat: Anonyymi Internet lähde



10.3

Seksilelujen tulevaisuus



Ikäaikista löytämistäni malleista huolimatta minua jää mietityttämään yksi seikka. Nämä tuotteethan ovat loppujenlopuksi varsin itsestään selviä, kun mietitään mihin suuntaan seksilelut mahdollisesti kehittyvät. Vaikka saatavilla olevat fantasiamallit ovat selkeästi ottaneet askeleen uuteen suuntaan, ovat ne silti vain puhdasta pinnalista muotoilua. Yleisin materiaalikin on silikonin tai kumi. Pidän varsin epätodennäköisenä, että valmistajat voisivat jatkaa yhä erikoisempien eläin- ja fantasia-mallien kehitystä. Edellä mainitut fantasiat ovat erikoisuudessaankin fetisististä-valtavirtaa. Tämän todistaa niistä löytyvän pornografisen materiaalin olemassa olo. Internet on pullollaan eläin- ja fantasia-aiheista pornoa, jälkimmäistä toki rajallisemmin, yleensä piirrettyinä. Aina kun uusi rajatumpi ja/tai rajumpi fantasioiden kombinaatio syntyy, on sitä fetissinä pidäviä myös vähemmän. Tämän vuoksi en esimerkiksi usko zombi-delfiinin tai vampyyri-hevosten elinreplikoiden valtaavan alan liikkeitä lähiaikoina. Ostajia ei ole tarpeeksi edes maailmanlaajuisesti kannattaakseen valmistuksen ja markkinoinnin.

Mikseivät valmistajat sen sijaan pyrkisi yhä realistisempaan tapaan jäljitellä oikeaa elävää vastinetta. Lähimpänä on joidenkin dildo-mallien tapa mahdollistaa siemensyöksy erikseen suunnitellulla pumppujärjestelmällä.



Kuva: Siemensyöksyn mahdollistava fantasia-dildo/ Anonyymi Internet lähde

Nämäkin mallit ovat kuitenkin perinteisesti silikonin ja eivät siis vastaa oikeaa orgaanista elintä. Lähimpänä ratkaisua oli kenties eräs Internetin tuntematon käyttäjä, joka oli ladannut kuvan omasta versiostaan tavoitella realistista tuntemusta. Oheisessa kuvassa

Kuva: Anonyymi Internet lähde



vaikuttaa olevan pala lihaa, ilmeisesti filettä, johon on tehty reikä, sekä purkki vaseliinia. Oletetaan, että liha lämmitetään ruumiin lämpöön, tuntemuksen uskoisi vastaavan suhteellisen onnistuneesti oikeaa vaginää. Sen lisäksi, että kyseinen prototyyppi tuomitsee monesta käyttäjänsä suoraan Helvetin kuumimpaan pätsiin, se edustaa oikean suuntaista design-ajattelua. Keinotekoisesti on jo mahdollista luoda oikeaa kudosta kantasoluista. Tämä yhdistettynä yksinkertaiseen robotiikkaan mahdollistaisi täysin keinotekoiset, kyborgi-sukupuolielimet. Myös keinotekoisista mekaanista runkoa ja orgaanista pintakudosta muokkaamalla olisi mahdollista saavuttaa mitä mielikuvituksellisimpia malleja ja tekstuureita.

Yhä virtuaalistuvassa yhteiskunnassa sosiaaliset kontaktit siirtyvät enemmän ja enemmän Internetiin. Sosiaaliset palvelut luovat uusia tapoja vaikuttaa toisten ihmisten kanssa. Älypuhelimet yhdistävät käyttäjänsä toisiinsa ja mahdollistavat pelkän äänen lisäksi myös kuvallisen vuorovaikutuksen. Tästä kokemuksesta kuitenkin puuttuu tunto.



Kuva: Kaukosäätimellä kontrolloitava dildo/We Vibe

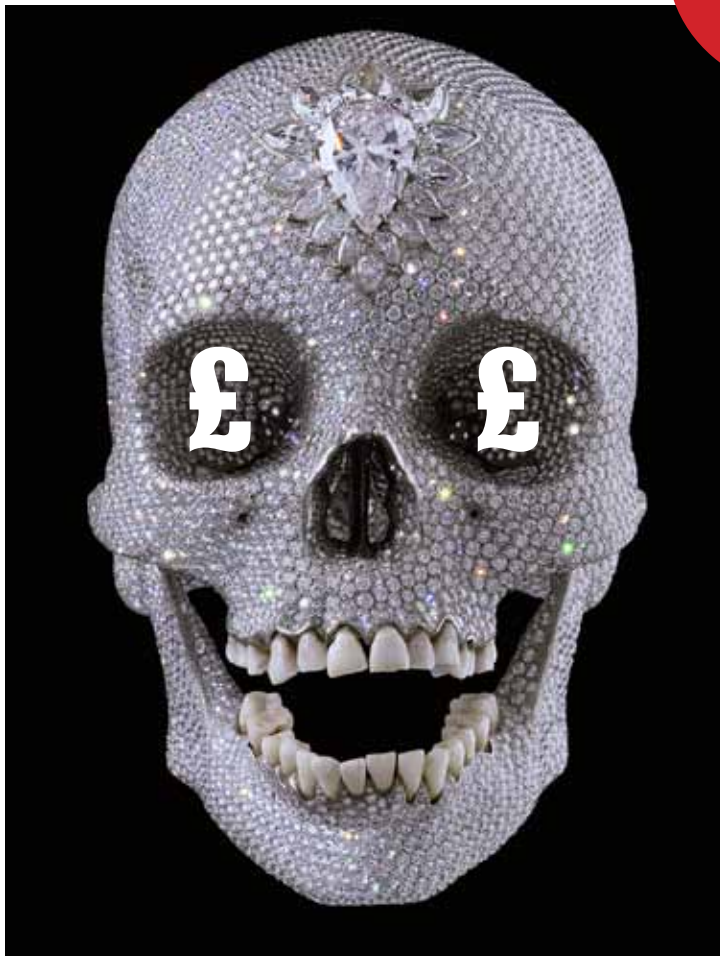
Jo nyt on olemassa langattomaan kontrolliin perustuvia eroottisia stimulaattoreita. Laitteiden toimintaa voi säätää kaukosäätimellä. Jotkin näistä laitteista ovat niin huomaamattomia, että niitä on mahdollista käyttää diskreetisti myös julkisissa tilanteissa. Myöskään kontrolloijan ei tarvitse olla itse laitteen käyttäjä vaan joku toinen henkilö voi säätimen välityksellä vaikuttaa käyttäjän tuntemiin tuntemuksiin useiden metrien päästä. Osassa uusista vibraattoreista on myös mahdollisuus kytkeä ne mp3 soittimeen tai puhelimeen. Laitteen saa



Kuva: Naughtibod

värisemään musiikin tahdissa, tai siihen soitettaessa. Seksilelut ovat siis astumassa virtuaalisten sosiaalisten verkostojen maailmaan. Kenties tulevaisuudessa on mahdollista stimuloida partneria kaukopuhelun tai netissä pelattavien sosiaalisten pelien yhteydessä. Esimerkiksi Nintendon Wii-pelikonsoli on tuonut aivan uuden fyysisen ulottuvuuden pelaamiseen. Teknologia on jo olemassa. Internetissä tapahtuvassa pelaamisessa partnerinkaan ei tarvitse olla edes tunnettu. Oma suostumus osallistumiseen riittää.

Ready – made
taiteessa



Kuva: Damien Hirst/ For the Love of God/ 2007 (Kuvankäsittely Lauri Löppönen)

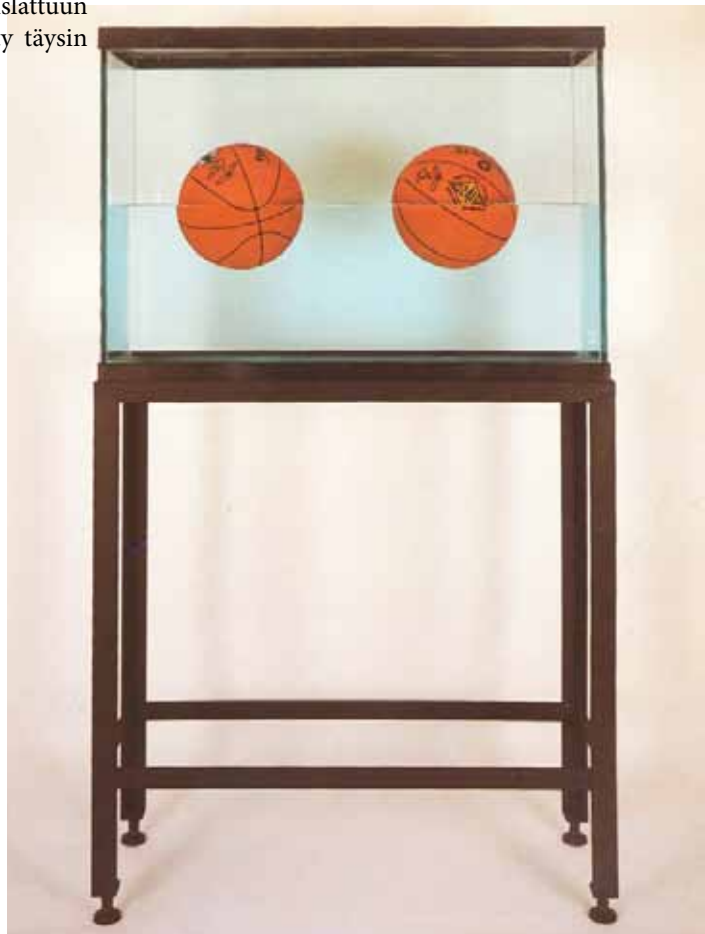
R

eady-made käsitteen toi taidekentälle Marcel Duchamp. Hän ymmärsi, kuinka mitä tahansa teollisesti valmistettua objektia voi käyttää samalla tavoin kuin maalaa taideteosta maalatessa. Valmiit objektit olivat hänelle väline taiteen tekemiseen siinä missä marmori, tai pronssi muille. Jännitteen teokseen toi paikka jossa sitä katsottiin. Galleria tai taidemuseo on merkityksillä latautunut tila. Sijoittaessaan banaalin esineen näytille kyseiseen tilaan, sitä välittömästi aletaan katsoa uudella tavalla. Se ei ole enää pelkästään arkipäiväinen esine. Duchampin tapauksessa hänen esille asettamansa urinaali, pullojen kuivausteline ja lumilapio olivat jalostuneet taiteeksi taiteen kentälle. Duchampin La Fontaine valmistui jo vuonna 1917. Tämän jälkeen lukuisat taiteilijat ovat käyttäneet valmiita objekteja töidensä materiaalina. Duchamp mullisti taidekäsitteiden kertaheitolla.

Asetelmat, installaatiot, löydetty objektit ja esine sommitelmat ovat kaikki ready-made ajattelun johdannaisia. 1960-luvun Pop-taide nojasi myös vahvasti ready-made käsitteeseen. Se muutti kaikkien tuntemat nimet, esineet ja tuotemerkit taiteeksi. Kun katsoo Roy Lichtensteinin käsin maalaten suurennettuja sarjakuvaruutuja tai Andy Warholin Campell's Soup -maalauksia voi huomata kuinka ne lainasivat populaarikulttuurista; sarjakuvista ja mainoksista. Toisin sanoen niiden lähteenä ja materiaalina olivat valmiit kulutushyödykkeet. Taas parikymmentä vuotta myöhemmin Neopop (tai Postpop) saattoi taidekentälle Jeff Koonsin. Teoksessaan Two Ball 50/50 Tank vuodelta 1985, kaksi koripalloa kelluu puoliksi uponneena tislattuun veteen lasisessa akvaariossa. Teoksessa on yhdistetty täysin sarjavalmistettuja esineitä kokonaisuudeksi.

Myöhemmin Koons inspiroi nuoremman polven brittiläistä taiteilijaa Damien Hirstia. Hänen formaldehydiin upottamansa eläimet toistavat Hirstin koko tuotantoa leimaavaa nupit kaakkoon -estetiikkaa. Puhumattakaan hänen platinaan valetun ja timantein kuorrutetun ihmis-pääkallon: For the Love of God, 2007, aiheuttamasta kuohunnasta. Periaatteessa tämä työ ei tietenkään täytä puhtaan ready-made teoksen vaatimuksia käsin hiottuine timanteineen. Hirstillä oli kuitenkin ajatus shokeerata taidemarkkinoita teoksella, jonka fyysinen luonne toimi vain astiana työn todelliselle tarkoitukselle. Tähän päämäärään päästäkseen Hirstin oli tietenkin luotava jotain ennen näkemätöntä. Sopivasti nimetyssä näyttelyssä: Beyond belief, Lontoon White Cube galleriassa Hirst paljasti teoksen todellisen ready-made säväyttäjän. Teoksen pyyntöhinta: 50 miljoonan puntaa. Korkein koskaan vielä elävän taiteilijan teoksesta maksettu hinta toteutui. Myöhemmin paljastui Hirstin itse yhdessä sijoittajaporukan kanssa lavastaneen oston. Kupla oli puhjennut.

Aivan kuin edelliset esimerkit osoittavat, on ready-made yksi 1900-luvun johtavista taidesuuntauksista. Se on pitänyt pintansa viimeiset sata vuotta, modernien taidekäsitteiden määrittellessä itsensä yhä uudelleen. Ready-made on myöskin suora linkki taidekentältä suunnittelun maailmaan. Tämän vuoksi onkin syytä pohtia, kuinka se ilmenee myös suunnittelun kentällä.



Kuva: Jeff Koons/ Two Ball 50/50 Tank/ 1985

12.0 Ready-made suunnittelussa

Kaikki kuvat: Yanik Balzer & Max Qwertz





Teiteissa on siis nähtävissä varsin selkeä suuntaus, kuinka ready-made käsitteenä jalostui 1900-luvun aikana eri taiteilijoiden teoksissa. Mutta kuinka ready-made on vaikuttanut design -maailmassa? Kuinka se olisi edes mahdollista? Suunnitteluhan nimenomaan on uusien hyödykkeiden luomista tyhjästä. Osaltaan se on myös samojen esineiden loputonta keksimistä uudestaan ja uudestaan. Vaateteollisuus tuntee ainakin ready-made käsitteen (Myös: Ready-to-wear ja prêt-à-porter). Nämä 1900-luvun alussa ilmestyneet uudet valmisvaatteet asettuivat hinnaltaan kotona itse kaavoista ommeltujen ja vaatturilla teetettyjen mittatilaus-asujen välimaastoon. Teknisesti ottaen ne siis olivat valmiiksi tehtyjä maailmassa, missä sitä ennen vaatteita ei ollut saanut valmiina mistään. Nykymaailmassa asiat ovat kääntyneet pääläelleen noista ajoista. Ainoat asiat, mitkä eivät ole ready-made, ovat palapelit ja niiden johdannaiset, esimerkiksi talopakettit. Nämäkin tuotteet ovat tarkoituksella keskeneräisiä ja näin ollen valmiita.

Olisiko ready-made suunnittelussa kenties valmiiden esineiden sijoittamista uuden esineen osaksi? Kun googlaa "Ready-made in design" ensimmäisenä löytyy kuva hyllyköstä, joka roikkuu kahden seinään isketyn kirveen varassa. Hyllyt on liitetty kirveiden varsiin. Tekijöiksi ilmoittautuvat Yanik Balzer ja Max Qwertz. Otan hieman selvää heidän tekemisistään ja löydän lisää samankaltaisia objekteja. Sohvapöytä, joka on tehty liittämällä lasinen pöytälevy työkalupakin päälle, lattia-lamppuja lapioista loisteputki vartenaan ja viimeisenä seinälle pohjastaan ruuvattu perinteinen kastelukannu naulakkona. Olisivat vielä tuolin vääntäneet rautalangasta mukaan ja kokoelma kliseisimpiä design-objekteja olisi valmis.

En ole aivan varma tästä... Samaa periaatetta yksinkertaistaen, voisiko siis seinään isketty naula edustaa naulakkona ready-made -designia. Mutta niinhän ihmiset ovat tehneet kautta aikojen. Eikä se ole designia. Ellei sitten tuo naula olisi ostettu showroomista kaupungin trendikkäimmältä alueelta, pakkaussuunnittelijan yhdessä graafikon kanssa designaamassa pakkauksessa ja normaaliin naulaan verrattuna satakertaisella hinnalla. Menisi varmaankin kaupaksi. Samalla idea on täyttä paskaa. Alan vaipua epätoivoon.

Jos kaupallinen suunnittelu ei ole oikea tapa lähestyä ready-maden ja designin yhteyttä, kokeillaan kriittistä suunnittelua. Ajatellaan, mikä on kriittisen suunnittelun tarkoitus ja kerrataan vielä. Dunnen & Raby'n sanoin kysyttäessä mihin kriittinen suunnittelu pyrkii:

"Mainly to make us think. But also raising awareness, exposing assumptions, provoking action, sparking debate, even entertaining in an intellectual sort of way, like literature or film."
Critical design F.A.Q. / 2007

Dunne & Rabylla on kuitenkin selkeä oma ideansa kriittisestä suunnittelusta ja tavasta tehdä sitä. Heidän tapansa nojaa, kuten aikaisemminkin olen jo maininnut, perinteiseen tapaan tehdä designia: Uuden esineen luomiseen alusta asti itse, ei esimerkiksi jo olemassa olevan esineen sijoittamisesta uuteen yhteyteen. Heidän on tehtävä kriittinen esine alusta lähtien räätälöidäkseen se toimimaan haluamallaan tavalla. Tämä johtuu siitä, että ready-made esine ei pysty välittämään Dunne & Raby'n teoreettisen design-ajattelun sanomaa. Tämä on valinta, jonka jokainen (kriittinen) -suunnittelija voi tehdä sen mukaan, mitä haluaa esineellään sanoa ja missä tilanteessa tämä tapahtuu. Käytettäessä valmista objektia, on otettava huomioon yhteys, missä esine välittää sanomaansa. Taiteellisissa kontekstissa tuloksena on käsitetäidettä design-näkökulmasta. Toisaalta suunnittelupainotteinen ympäristö voi korostaa kriittisen esineen eroa tavanomaisiin design-esineisiin. Tilaisuuksien uniikki luonne tarjoaa materiaalia kokonaisuuteen. On vain tiedettävä mitä tekee ja uskallettava rikkoa vakiintuneita käytäntöjä.

Liikuttaessa harmaalla vyöhykkeellä on pelattava vahvoilla kontrasteilla.



Kriittisen suunnittelun objektit vastaan todelliset esineet



Kuva: Cory Marc/ Clicktoris

Monesti viihdyttävän suunnittelu-idean pakottaminen todelliseksi esineeksi on kuin vitsin selittäminen jotta se ymmärrettäisiin. Hyvä esimerkki tällaisesta katsojan aliarvioinnista on esimerkiksi clicktoris-valokatkaisja. Fyysisyyden tuoma ylimääräinen alleviivaus vie mielestäni kuitenkin idealta sen uskottavuuden, vaikka tuon teollisen viimeistelyn pitäisi sitä muka korostaa. Aitous häviää. Kuten jo Korean kritiikissä sain palautetta: Suunnittelullinen viimeistely kytkee kriittisen objektin suunnittelukenttään ja antaa sille näin mahdollisuuden osallistua kentän sisäiseen keskusteluun ”suunnittelun-kielellä”. D.I.Y. Partnerin olisi pitänyt näyttää design-tuotteelta edustaakseen perinteistä kriittistä muotoilua. Tällä tavoin esimerkiksi Dunne & Raby ovat perustelleet kiiltävän pinnan julkisella paikalla rakastelua helpottaville puistokalusteilleen (yllä).

Kuten aiemmin olen jo todennut, mielestäni suunnittelun objektin tapa herättää kysymyksiä ja saada aikaan mielenkiintoista keskustelua pohjaa parhaiten sen todellisuuteen liittävälle perustalle. Maailma on täynnä esineitä ja niihin liittyviä tapahtumia, joiden suunnitteluvaiheessa ei ole suuremmin mietitty moraalisia tai eettisiä kysymyksiä. Tärkeintä on ollut niitä suunnitellessa vain pitää teollisuuden pyörät pyörimässä ja rahan vaihtaa omistajaa. Nämä esineet edustavat kulutustavaroita, palveluita ja järjestelmiä elämän jokaiselta osa-alueelta. Niitä pitää hengissä länsimainen turhamaisuus. Nämä esineet toimivat sellaisenaan kriittisen muotoilun esimerkkeinä. Ne ovat esineitä, jotka ovat lähtöisin aidoissa käyttötilanteista. Eivät kriittisen suunnittelun niin usein esittämistä fiktiivisistä skenaarioista, jotka pyrkivät luomaan vaihtoehtoisia tulevaisuuksia. Noita Dunnen ja Rabyn fantasiamaailmoja. Näiden oikeiden esineiden nostaminen kriittiselle jalustalle, ja niiden objektiivinen tutkiskelu saa ne toimimaan samalla tavalla kuin teennäisesti varta vasten kriittisesti kantaa ottavaksi suunniteltu esine.

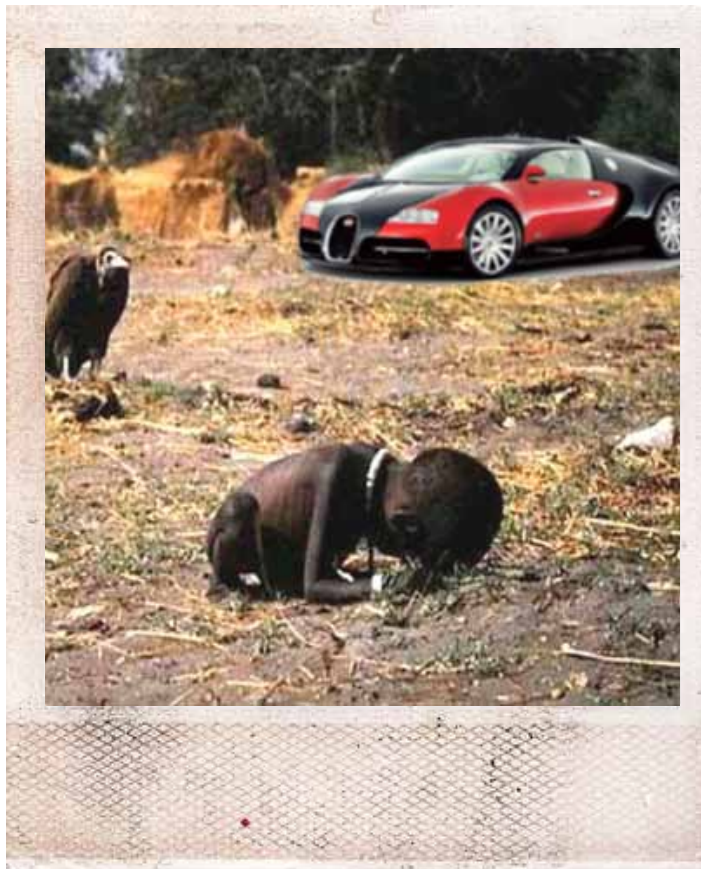
Erotuksena kuitenkin kriittisen suunnittelun uniikeista objekteista, nämä todellisuudesta esiin nostetut esineet ovat jo myynnissä suurina määrinä. Levinneinä ympäri maailmaa. Todellisina.

Uuden aallon kriittisen suunnittelijan tehtäväksi jää vain perspektiivin muuttaminen, jolla esineitä katsotaan. Nicolas Bourriaud kirjoittaa esseessään Postproduction s. 25 (Lukas & Steinberg, 2002):

“When Duchamp exhibits a manufactured object (a bottle rack, a urinal, a snow shovel) as a work of the mind, he shifts the problematic of the “creative process,” emphasizing the artist’s gaze brought to bear on an object instead of manual skill. He asserts that the act of choosing is enough to establish the artistic process, just as the act of fabricating, painting, or sculpting does: to give a new idea to an object is already production.”

Miksi on väkisin yritettävä suunnitella jotain uutta, kun vanhan olemassa olevan idean voi sijoittaa uuteen yhteyteen. Tällöin suunnittelija nousee perinteisen toimialansa seuraavalle tasolle ja katsoo objektien maailmaa kuin lintuperspektiivistä. Laajempi näkökulma auttaa hahmottamaan esineiden sijainnin suhteessa niiden käyttäjiin ja mahdollisesti esineen uuden sijoituspaikan, josta esine itse tuo esiin sisältämänsä kriittisen sanoman.

Tuotteen siirto eri ympäristöön



Kuva: Lauri Löppönen/ Poika ja Vayron/ Digitaalinen kuvakollaasi/ 2012

K

uvassa olen siirtänyt Bugatti Vayronin uuteen kontekstiin. Vayron on maailman ensimmäisen sarjatuotettu superauto, jossa on 1001 hevosvoimaa ja joka kulkee yli 400 km/h. Se on autoihin liitettävän luksuksen viimeisin huipentuma. Niin uskomaton insinöörien ja suunnittelijoiden taidonnäyte, että se hädin tuskin näyttää olevan kotonaan edes länsimaaisessa normaalissa kaupunkikuvassa. Tämänkaltaisen tuote on suunniteltu maailman superrikkailla. Se on kotonaan kolmannen valtakunnan uusrikkaissa nousukasvaltioissa, kuten Abu Dhabin juuri rakennetuilla uusilla rantabulevardeilla.

Tämä kärjistetty kuva oli ensimmäisenä mielessäni ajatellessani tuotteisiin liitettäviä uusia yhteyksiä. Saatuaani sen alta pois pystyin hiomaan esimerkkejä hienovaraisemmiksi.



Kuvat: Yaroos X-tank 10 ruukun vesiviljelyjärjestelmä ja Sonlight AGRO 400W -auringonvalolamppu/ Viherpeukku.net

H

elsingin Sanomissa 4.4.2012 ilmestyneen artikkelin mukaan:

”Syyttäjät ei aio hakea korkeimmalta oikeudelta valituslupaa Viherpeukku-liikettä koskevassa huumejutussa. Siten Turun hovioikeuden vapauttava tuomio saa lainvoiman. Hovioikeus hylkäsi viime viikolla kahta yrityksen toimintaa johtanutta miestä vastaan nostetut syytteet. Kyseessä oli ennakkotapaussiiitä, voiko laillisten puutarhatarvikkeiden myyntiä pitää huumausainerikoksen edistämisenä, jos asiakkaat käyttävät tuotteita kannabiksen kotikasvatukseen.”

Normaali
13.2
massa-
kulutustavara
kriittiseen
valoon
nostettuna

133
Mielipiteitä
jakava tuote,
joka ei ole
designereiden
aikaansaannosta



Kuva: Eutanasia-pakkaus/ Exit International



Exit International (www.exitinternational.net) on eutanasian puolesta puhuva yhdistys, joka jakaa tietoa oikeudesta päättää oma elämä. He ovat lanseeranneet eutanasia pakkauksen. Kyseessä ei varsinaisesti ole itsemurhapakkaus, vaan lääkkeen laaduntestaus-koe. Ihmiset, jotka ovat itse hankkineet esimerkiksi Nembutalia, voivat kokeen avulla varmistaa lääkkeen laadun ja riittävän vahvuuden itsemurhaan. Nembutal on yleisesti eutanasiassa käytetty lääkeaine, jota on mahdollista hankkia yksityishenkilönä pimeästi useissa maissa esimerkiksi Internetistä. Testin avulla varmistetaan lääkkeen toimivuus ja näin ollen haluttu tulos.

Mielipiteitä 13.4 jakava tuote, joka on designereiden aikaansaannosta



Kuva: Tyttö ja ensikivääri/ usconcealedcarry.com



Kuva: Tyttöjen ensi-ase Crickett .22 WMR Pink laminate "Princess power"/ Crickett.com

Katsottuna Yhdysvaltojen syvän eteläisestä vinkkelistä, tässä ei ole mitään vikaa. Suomen syvän eteläisessä vinkkelissä esitettynä se kuitenkin tuo näiden kahden länsimaisen valtion kulttuurierot hienosti esille. Sano nyt sitten onko tämä oikein vai väärin. Ainakin objekti pistää miettimään ja konkretisoi ihmisten tietoisuuteen maailmalla vallitsevan arvomaailman, joka on saanut tällaista aikaan. Se myös haastaa yleiset oletukset saaden aikaan keskustelua. Voi jopa sanoa, että tällaisesta esineestä puhuminen on viihdyttävää fiksulla tavalla, vähän kuin kirjallisuudesta tai filmistä keskustelu.



Kuva: Kapselikahvinkeitin / DolceGusto / NesCafe

Tämä kapseli-kahvinkeitin on nerokas. Se pakottaa ostajansa valitsemaan aina saman valmistajan kahvikapselit, muut eivät siinä toimi. Valmistaja, tässä tapauksessa NesCafe, voi näin ollen nostaa kapselien hintaa aina kun siltä tuntuu. Keittimen ostaneilla ei jää muuta vaihtoehtoa kuin kumartua ja ottaa se vastaan. Kapselien loputtua lähikaupasta, tai NesCafen lopetettua niiden tuotannon ylipäänsä, ei laitteella tee enää mitään.



Kuva: Mies ja robotti-imuri/ Anonyymi Internet lähde

Ensimmäinen oikea kotitalous-robotti. Ensimmäisten versioiden pahimmat ohjelmointivirheet on saatu karsittua ja tuoreemmat sukupolvet eivät enää jää nurkkaan jumiin tai aja itsetuhoisesti rappusia alas. Kaikesta huolimatta ei tämän vastuulle voi jättää kämpän siisteydestä huolehtimista. Yksinäisille allergikoille se kenties tarjoaa seuraa.



Kuva: Roomba 581 -robotti-imuri/ irobot.com



Kuva: Segway äiti/ Anonyymi Internet lähde

Amerikkalainen näkemys ekologisesta urbaanista kulkuvälineestä. Vapauttaa käyttäjänsä kävelyn tuottamasta vaivasta, joka yleensä on muutenkin vaikeaa ylipainon ja sen seurauksena pitkälle edenneen kakkostyypin diabeteksen aikaansaaman elimistön rappeutumisen takia. Segwaytä on myös annettu esimerkiksi hyväntekeväisyysjärjestö Segs4vets (www.segs4vets.org) kautta Isänmaansa energiavarojen turvaamiseksi liikuntakykynsä menettäneille sotaveteraaneille.



Kuva: Ironinen slogan/ Segs4vets.org



Kuva: Predator B -miehittämätön lennokki/ Nasa

Vuodesta 2001 Yhdysvaltojen armeijan käyttämä miehittämätön Predator B -lennokki on ollut ahkerassa käytössä maan sotatoimissa. Helsingin Sanomissa 10.4.2012 ilmestyneen artikkelin mukaan:

“Aamupala kotona Yhdysvaltain Nevadassa, pusut lapsille ja autolla töihin. Päivä miehittämättömän lennokin ohjaksissa, tähtäimessä islamistikapinalliset toisella puolella maailmaa. Illaksi takaisin kotiin. (...) Yhdysvallat on tappanut lennokeilla noin 2200 islamistikapinalliseksi epäiltyä yksistään Pakistanissa vuoden 2006 jälkeen, terrorisminvastaista sotaan seuraava Long War Journal -verkkojulkaisu kertoo.”

Lopuksi vielä
längsinainen
kattaus, olkaa
hyvät.



Kuva: Pullonavaaja-sormus/ Drinkstuff.com



Kuva: Leikkiruokaa/ Toys R Us



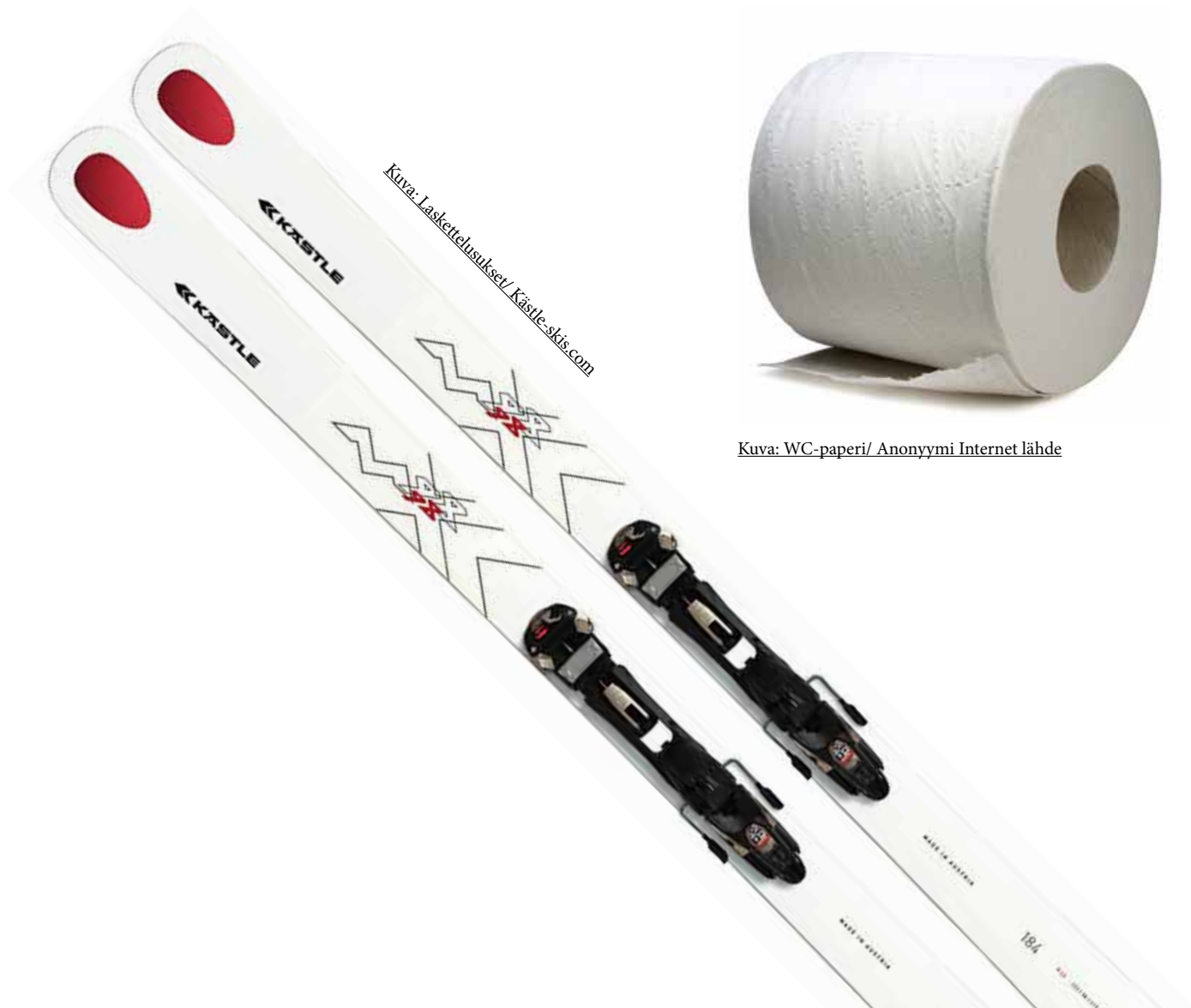
Kuva: Ruiskurusetus/ spacehaggis.com/spray-tanning-a-guide/



Kuva: Laskettelusukset/ Kastle-skis.com



Kuva: WC-paperi/ Anonyymi Internet lähde



Kriittisen suunnittelun tulevaisuuden suhteen

Niin kauan, kuin kriittinen suunnittelu toimii designin ehdoilla, se ei oikeasti toimi. Minkälaisen vaikutuksen voi olettaa saatavan aikaan, mikäli kritiikin kohde sanelee kritiikin säännöt? Tämä on varmin tapa tuhota lupaavasti alkanut kapina suunnittelullista idiotismia vastaan. Kriittisen suunnittelun tulisi irrottautua kokonaan suunnittelun muotokielestä ja metodologiasta. Otettava ilmiöön etäisyyttä ja tarkasteltava sitä objektiivisesti matkan päästä. Tällä tavoin se voisi aidosti ja rehellisesti nostaa suunnittelun probleemeja esiin. Samalla se kuitenkin menettäisi selkeän yhteyden suunnitteluun. Tämän seurauksena se todennäköisesti tulkittaisiin taiteeksi, joka käsittelee suunnittelun problematiikkaa ja sen vaikutuksia yhteiskunnassamme. Kenties tämänsuuntaiselle "taiteelle" olisi kysyntää. Toisaalta en tiedä miten siitä saisi myyvän näköistä...

En voi olla ajattelematta, että kriittisen suunnittelun idea tuntuu olevan jo nyt passé. Se toimii vain akateemisessa viitekehysessä kuin vanhus hengityskoneessa. Kenties paras

tapa tehdä kriittistä suunnittelua on olla suunnittelu kriittinen. Ajatella, mitä kentän sisällä toiminta mahdollistaa ja voiko itse vaikuttaa suunnittelun tilaan. Jos osaa hyvin 3D-mallintaa, suuntautuu suunnittelemaan mieluummin helposti sisään liukuvia katetreja urheiluautojen diffuusoreiden sijaan. Mikäli on ihmisten kanssa toimeen tuleva, voi pohtia hoivakotien asukkaiden kanssa edellytyksiä inhimillisempään elämän ehtooseen, sen sijaan, että kerää kansainvälistä design-vaikuttajien ystävällistä facebookkiin.

Itse en ole hyvä kummassakaan. Molemmat voisi oppia, mutta se tuntuu turhalta. Kenties kriittinen suunnittelu vaatii liikaa empatiaa. Sitäkään minulla ei tunnu enää oikein olevan. 26 vuotiaan realistin loppuelämä ei näytä ruusuiselta.

Loppusanat 15:00

Mitä tällä kaikella saavutettiin? Projektin luonne oli varsin takaperoinen. D.I.Y. Partner toimi alkusysäyksenä matkalle suunnittelun ja taiteen törmäyspintaan. Tämä törmäys tapahtui todellisuudessa, joka oli marginaalisuudessaan erittäin vääristynyt, mutta koskettaa useampaa yksilöä kuin oltaisiin ikinä valmiita myöntämään. Seksuaalisuuden ja sen fetisien määrittämisen suunnittelun seurauksena syntyneet esineet ovat kuin hirviövanhempien epämuodostuneita äpäriä. Ne ovat lajinsa keskuudessa normaaleja, mutta tuotaessa yleisen sivistyksen pariin, maan pinnalle, niiden groteskisuus kammoksuttaa.

Yritin kuitenkin ymmärtää mitä nämä olennot pohjimmiltaan ovat, ja kuinka heistä on kehittynyt sellaisia. Kaivautuessani yhä syvemmälle tuon oudon esine-rodun luolastoon, huomaan kuinka nämä olennot on ajettu piiloihinsa väkivalloin. Syyllinen tähän on juuri edellä mainittu, maan pinnalla elävä sivistyneistö, joka ei voi sietää erilaisuutta. Se ei myöskään edes yritä tätä marginaalista rotua ymmärtää.

Alan käsittää kuinka nämä maan alle ajetut hirviöt eivät olekaan niin kammottavia kuin ensivaikutelma, jonka ne antavat. Heidän maailmansa on joutunut kehittymään vahvemman rodun sorron alla. Näkymättömissä. Silti he ovat onnistuneet luomaan rikkaan kulttuurin, joka nojaa yleiseen tarpeellisuuteen ja kekseliäisyyteen. Tähän kulttuuriin verrattuna niin kutsutun sivistyneistön ahneudesta ja ylilyönneistä jatkuvasti kasvamaan pyrkivä ylivoimainen parasitiitti-yhteiskunta näyttää yllihavuudessaan sairaalta. Se sikiää maailmaansa kauniita, mutta ylivoimaisen pahoja jälkeläisiä. Nämä jälkeläiset eivät saa aikaan kuin kateutta, tyytymättömyyttä ja valheellisen mielihyvän. Myöhemmin ne lisääntyvät vielä kauniimmiksi ja katalammiksi olioiksi. Nämä jälkeläiset ovat niin kutsuttuja parannettuja versioita, face-liftattuja ja up-gradettuja malleja edellisistä.

Tämän tarinan on tarkoitus hahmottaa kuinka nurinkurinen suunnittelun maailma on. Se myös peilaa ihmisten asenteita

yhteiskunnassamme. Yleinen käsitys hyvästä suunnittelusta on erittäin suhteellinen. Mitä tarkemmin tietää tuotteen aikaansaamat vaikutukset ja sen syntyyn vaikuttaneet taustatekijät, sitä vaikeampaa on tuomita se yksiselitteisesti huonoksi suunnitteluksi. Sama pätee myös hyvään suunnitteluun. Silti poikkeuksia löytyy ja huomaan, että yleensä parhaiten suunnitellut tuotteet ovat niitä kaikkein hirviömaisimpiä. Ne ovat myös helpoiten saatavilla ja niiltä on lähes mahdoton välttyä yhteiskunnassamme. Tällaisia tuotteita ei välttämättä edes huomaa, sillä ne ovat niin syvään integroitu järjestelmään, jota olemme pakotetut käyttämään. Esimerkkeinä mainittakoon vaikka elintarvikkeiden muovipakkaukset.

Onneksi ei välttämättömät tuotteet on kuitenkin helppo tunnistaa. Esineen yrittäessä vietellä, kysyy itseltään sitä todella tarkoittaen: "Haluanko kuollakseni saada sen?"

Suunnittelijan näkökulmasta lehtipuhallinta on helppo haukkua yhdeksi ihmiskunnan turhimmista keksinnöistä. Perheellisen, omakotitalon asuntolainaa pois maksavan normisuomalaisen arvot ovat rankan työpäivän jälkeen erilaiset. Heidän elämänsä prioriteetit ovat muualla kuin lehtipuhaltimen pahuudesta murehtimisessa. Tämän vuoksi: Ei enää lisää designista parhaamista tähän maailmaan. Se ei ole oikea tapa yrittää muuttaa vallitsevaa tolaa.

Design-termin käyttäjät ovat tehneet sanasta ensin surkukupaisan, mutta nyt koen sen yhdentekevänä. Pitämällä kovaa meteliä itsestään monet suunnittelijat ovat kompensoineet keskinkertaisuuttaan. He ovat oman egonsa traagisia uhreja. Tämänkaltaisen reuhkaaminen on kuitenkin omiaan kiinnittämään alan blogien, design- ja naistenlehtien, sekä television huomion. Nimisuunnittelijoiden tapauksissa tuntuu kuin itse suunnittelutyö olisi toissijaista verrattuna sen varjolla kerättyyn huomioon. Ehkä se on yksi syistä, joka saa heidät suunnittelemaan kalusteita ja valaisimia uudestaan ja uudestaan.

Parasta tämän rytäkän yhteydestä syntyneissä design-helmissä on mitä uskomattomimmat tekosyyt joiden varjolla suunnittelija lunastaa itselleen puhtaan omantunnon. Yleisin selitys lienee teollisuuden hukkamateriaalin kierrätys osana rakennetta. Lähtuottaen luomu-viljelty hamppukuitu puristetaan muovin kanssa ympäristöystävällisiksi hedelmäkulhoiksi tai harkoiksi. Tästä uudesta vallankumouksellisesta materiaalista omaa nimeään pakkotoistomaisesti esille työntävä designeri luo uuden huonekalun. Uusi materiaali oikeuttaa turhakkeelle sen kokeellisen muodon, jonka seurauksena siinä tuskin voi edes istua. Sehän voi naarmuuntua. Maailmassa, jossa turhan materian määrä on saavuttamassa raja-arvoaan, tällainen toiminta on jokseenkin kyseenalaista. Mutta hitot! Ei haittaa enää.

Kaikki on pohjimmiltaan hyvin yksinkertaista: Designaava ihminen on evoluution traagisin huipentuma. Muista maapallon eliöistä poiketen vain ihmisellä on kyky itsetietoisuuden kautta ympäristönsä suunnitelmalliseen muokkaamiseen mieleisekseen. Kaikista teoistaan huolimatta, oman ja muiden väistämättömän tuhon tiedostava olento on traagisuudessaan hyödytön. Tätä ei onneksi tarvitse pohtia. Länsimainen kulutuskulttuuri on antanut vaihtoehdon: On eletävä ostamiensa ja kuluttamiensa esineiden ja asioiden kautta. Samalla se on tehnyt tyhjäksi kuoleman jälkeisen tavoittelun. Idean, joka piti ihmiset ruodussa ennen teollistumista.

Tässä arvoiltaan sairaassa maailmassa perversiot tuntuvat normaalimmalta ihmistoiminnalta kuin se mihin yhteiskuntamme meitä yrittää pakottaa. Suunnittelija on vain yksi ratas tässä itsensä väistämättä loppuun polttavassa systeemissä, jossa tietämättömyys ja välinpitämättömyys ovat hyveitä. Empaattinen ihmislähtöinen suunnittelu yleisen

mukavuuden ja elämänlaadun parantamiseksi ei kiinnosta. Tulokset hukkuvat länsimaiseen ahneuden suohon. Maailman katastrofit ovat osoittaneet kuinka hauras moraalikäsitksemme on. Pienikin särö idylliin ja ihminen taantuu taas eläimeksi. Jos uskoisin Helvettiin, se olisi tällainen.

Aivan kuin joku tai jokin olisi sen suunnitellut.

Ihminen joka ei tiedä ja/tai mieti liikaa on onnellisin. Pessimistit elävät optimisteja lyhyemmän elämän, sanotaan. Uskon tämän pitävän paikkansa. Saatuaani tämän lopputyön päätökseen ja paperille, pidän tauon suunnittelun kriittisestä ruodinnasta. On kenties myös syytä pohtia mitä haluaa elämältään. Tällä kurssilla on mahdotonta jatkaa. Alan ymmärtää nyt konkreettisesti mihin se johtaisi. Uimalla yksin vastavirtaan hukkuu lopulta. Elämä on muutenkin liian lyhyt, jotta se kannattaisi käyttää muiden tekemisistä murehtimiseen eli vastuulliseen suunnitteluun.

Suunnittelijan koulutuksen saaneena tiedän kuitenkin jotain mitä moni muu ei näytä tajuavan. Tiedän, että kaikki se turha tavara mitä meidät yritetään saada tarvitsemaan vain vetää haluajansa syvemmälle paskaloukkoon. Oikeastaan elämästä nauttiakseen tarvitsee vain oikean asenteen: Less is more. Ja kuten edesmennyt liberalistinen populistinen Bill Hicks sanoi maallisesta vaelluksestamme: "It's just a ride."

-Lauri Löppnen, Helsingissä 7.5.2012

Toppu

"...there is a sum of evil equal to the sum of good, the continuing equilibrium of the world requires that there be as many good people as wicked people..."

-Marquis de Sade, Justine, 1787



Fähteet 16=0

Kirjalliset:

1. Anthony Dunne & Fiona Raby, Design Noir, Birkhäuser 2001
2. Interpretation, Collaboration, and Critique
Interview with Anthony Dunne by Raoul Rickenberg, The Journal of Design + Management, Vol. 3, No. 1, pp 22-28, Parsons the New School, New York, USA. / 2009
3. What If...
Catalogue for an exhibition at the Science Gallery, Dublin, Ireland. / 2009
4. Interview with Anthony Dunne
Christian Brändle, Wouldn't it be nice ... JPR - Ringier, Zurich. / 2008
5. Fictional Functions and Functional Fictions
D&R in conversation with Troika, Digital by Design, Thames & Hudson, London. / 2008
6. Design for Debate
Neoplasmatic Design, Architectural Design, Marcos Cruz and Steve Pike (eds), Vol 78 No 6. / 2008
7. Critical Design FAQ, Anthony Dunne & Fiona Raby /2007
8. Food for Thought
Design Week / 2007
9. Nicolas Bourriaud, Postproduction, Lukas & Steinberg, 2002
10. Pamela H. Connolly, Psychological Functioning of Bondage/Domination/Sado-Masochism (BDSM) Practitioners, Journal of Psychology & Human Sexuality, Vol. 18(1) 2006
11. Amy Dempsey, Styles, Schools and Movements An Encyclopedic Guide to Modern Art, Thames & Hudson Ltd, 2002
12. Love Design, Daab 2009
13. Wicked! Design on the Edge of Bad Taste, Birkhäuser, 2011
14. Naomi Klein, No Logo, Flamingo 2000, 2000
15. Aldrich, Robert ja Wotherspoon, Gary / Who's Who: In Gay and Lesbian History from Antiquity to World War II, 2001
16. Moderni taide, Amy Dempsey, Otava / 2003
17. Nick Broomfield, Fetishes (Dokumentti elokuva). 1996
18. Helsingin Sanomat/ 4.4.2012 ja 10.4.2012
19. Suomen sadomasokistinen fetisisti ryhmä/ Yhdistyksen toimintasuunnitelma 2012
20. Martin P. Kafka, The DSM Diagnostic Criteria for Fetishism, American Psychiatric Association 2009
21. Donald L. Carveth, How Today May We Distinguish Healthy Sexuality from "Perversion"?, York University 2010
22. Ellen Handler Spitz, Ph.D., Tattoos and Teddy Bears -Fetishism on Exhibit in Paris, Stanford University, Department of Art and Art History, Studies in Gender and Sexuality 1(2):207-222, 2000
23. Michael Haneke, The Piano Teacher, Ranska, 2001

24. Harriet Kimble Wrye, Perversion Annihilates Creativity and Love: A Passion for Destruction in Haneke's *The Piano Teacher*, *International Journal of Psychoanalysis* (Kesä, 2005) 86:2, pp. 1205–1212.
25. Joachim Nitschke, Michael Osterheider and Andreas Mokros, A Cumulative Scale of Severe Sexual Sadism, *Sex Abuse* 2009 21: 262 originally published online 15 July 2009
26. Richard Green, (Serious) Sadomasochism: A Protected Right of Privacy?, *Archives of Sexual Behavior*, Vol. 30, No. 5, 2001

Inspiraatiolliset:

1. Heikinheimo Seppo, *Mätämunan muistelmat*, Otavan kirjapaino 1997
2. Palsa Kalervo, *Päiväkirjat*, Werner Söderström 1990
3. Kissa-essee, Teemu Mäki /2005
4. Strindberg August, *Tunnissa taiteentuntijaksi, jack-in-the-box* 1996
5. Hunter S. Thompson, *Fear and Loathing in Las Vegas: A Savage Journey to the Heart of the American Dream*, Vintage 1998
6. Marquis de Sade, *Justine*, 1787

Il
ö
p
p
ö
i i n r
e
n

